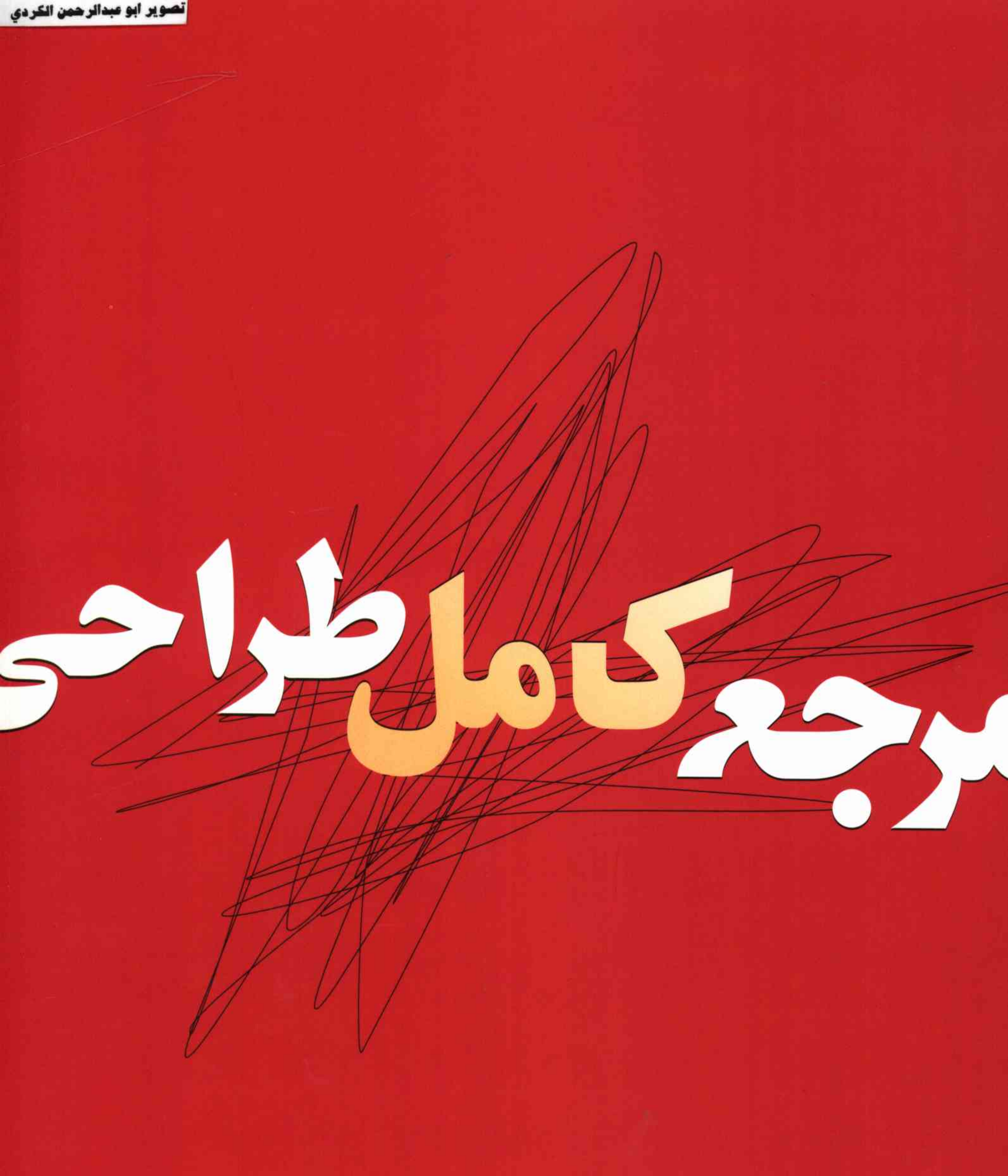


مترجم: افسونگر فراست

ویلیام اف.پاول . جین فرانکس . مایک باتکوس . آندره لومیس

بسم الله الرحمن الرحیم

مرجع کامل طراحی



انتشارات بیهق کتاب

سرشناسه :فراست، افسونگر، گردآورنده، مترجم
عنوان و نام پدیدآور :مرجع کامل طراحی/مترجم و گردآورنده افسونگر فراست
مشخصات نشر:تهران : بیهق کتاب، ۱۳۸۸.
مشخصات ظاهری :۱ج.(بدون شماره‌گذاری): مصور،۲۲x۲۹س م.
شابک :978-600-5041-18-7
وضعیت فهرست نویسی :فیپا
موضوع :طراحی با مداد
موضوع :طراحی با مداد -- فن
موضوع :طراحی با مداد -- راهنمای آموزشی
رده بندی کنگره :۱۳۸۸ ۴م۳۶ف/۰NC۸۹
رده بندی دیویی :۷۴۱/۲۴
شماره کتابشناسی ملی :۱۸۴۶۴۳۵



ناشر : انتشارات بیهق کتاب

مرجع کامل طراحی

مترجم : افسونگر فراست

تیراژ : ۳۰۰۰ جلد

نوبت چاپ : زمستان ۱۳۹۱

چاپ : تیراژه

ناظر چاپ : مهدی صادقی شاد

مدیر اجرایی : کریم حیدری، رایاهنر

قیمت : ۱۱۵۰۰۰ ریال

شابک : ۹۷۸-۶۰۰-۵۰۴۱-۱۸-۷

ISBN:978-600-5041-18-7

تهران، خیابان ۱۲ فروردین، پلاک ۲۹۴، صبقه اول

تلفن : ۱۲-۰۲۱-۶۶۹۶۶۹۱۱

www.beyhaghpub.com

سبزوار، خیابان سیدجمال‌الدین اسدآبادی

کتابفروشی اندیشه سبز

تلفن : ۰۵۷۱-۲۲۴۳۳۵۱

فهرست

بخش اول	چگونه طراحی کنیم نوشته مایک باتکوس	۵۷-۷
بخش دوم	طراحی درختان نوشته ویلیام اف.پاول	۹۵-۵۹
بخش سوم	طراحی گل‌ها نوشته ویلیام اف.پاول	۱۳۳-۹۷
بخش چهارم	طراحی مردم جهان نوشته جین فرانکس	۱۵۹-۱۳۵
بخش پنجم	طراحی سر و دست نوشته آندره لومیس	۱۹۷-۱۶۱
بخش ششم	طراحی سر و بدن نوشته ویلیام اف.پاول	۲۳۱-۱۹۹
بخش هفتم	طراحی وسایل حمل و نقل نوشته جین فرانکس	۲۵۹-۲۳۳
بخش هشتم	طراحی ساختمان نوشته جین فرانکس	۲۸۷-۲۶۱
بخش نهم	طراحی اشیاء نوشته جین فرانکس	۳۱۶-۲۸۹

بخش اول

چگونه طراحی کنیم

نوشته مایک باتکوس

نوشتهٔ مایک باتکوس

آنچه از این کتاب می‌آموزید...

- آماده شوید
- دست گرمی با مداد
- ساختن فرمها
- مطالعهٔ درختان
- طراحی گربه‌ها
- طراحی استادانهٔ گلها
- توصیف بافتهای سطحی
- کنتراستهای شارپ
- طراحی حیوانات
- نمایش فاصله
- تمرین پرسپکتیو
- طراحی سگها
- شروع به طراحی پرتره
- پرترهٔ بچه‌ها
- طراحی فیگورها



چگونه طراحی کنیم



مایک باتکوس

پس از گذشت سالها طراحی کردن با مداد هنوز تازگی خود را از دست نداده است. این کار جذاب و انرژی دهنده است، از خطوط کانتوری گرفته تا ترکیبات پیچیده با ارزش رنگیهای فراوان. طراحی پایهٔ تمام هنرهای بصری است، عناصر زیبای آن اجازه می‌دهند تا چه در گالریهای زیبا و چه در موزه‌ها خود را نشان دهد. در صفحات بعدی، اتدهای طراحی و تفکرات خود را توضیح داده‌ام.

اما اینها "قوانین" یا تنها راه طراحی نیستند. امیدوارم به اندازهٔ کافی به شما ساختار، ایده و موارد الهام بخش یاد داده باشم تا انگیزهٔ شما را برانگیخته باشد. تنها راه یادگیری طراحی انجام دادن آن است پس مدادتان را بردارید طراحی کنید.

تعداد زیادی طراحیهای جذاب و جالب الهام بخش و انگیزه دهنده هستند. چه موادی برای شروع کردن طراحی نیاز داریم. موضوع دلخواهتان را انتخاب کنید ـ از گلها، درختان و مناظر گرفته تا اشیاء بی جان، مردم و حیوانات خلق بافتهای طبیعی مانند فلز براق، چوب زمخت، موی ضخیم و ...

یادگیری تناسبهای اولیهٔ صورت و فیگور بچه‌ها و بزرگسالان، تکنیکهای استادانه‌ای است که به طراحیهای شما از مناظر عمق و فاصله می‌دهند، مراحل اصلی طراحی از اشیاء بی جان با شکلهای ساده نکات با ارزشی برای عمق دادن به مناظر بیرون از خانه را همچنین، اطلاعات مهمی دربارهٔ تکنیکهای مداد نرم و سخت.

شروع کنید

طراحی با مداد فرم هنری جالب و در دسترس است. نیاز نیست که لوازم گرانی تهیه کنید، و همه وسایل در لوازم التحریریها موجودند. گرچه ابزارهای متفاوتی برای انتخاب وجود دارد، اما من معمولاً وسایل ابتدایی را انتخاب می کنم. تعدادی مدادهای طراحی با نرم و نوکهای سخت، یک جفت پاک کن و کاغذهای طراحی هموار و بافت دار. در این دو صفحه وسایل مورد علاقه ام را طراحی کرده‌ام و یادداشتهایی نیز دربارهٔ آنها نوشته‌ام، اما برای کار با این وسایل باید از چارت صفحهٔ زیر استفاده کنید.

مسواک

برای اضافه کردن بافتی جالب به طراحی، گاهی یک مسواک کهنه را درون مخلوطی از پودر گرافیک و مادهٔ ژلاتینی متوسط یا جوهر رقیق فرو ببرید و روی کاغذ لکه‌هایی منقطع بوجود آورید.

کاغذ رنگی

گاهی برای اینکه به کارم تغییراتی دهم از کاغذهایی که تناژ رنگی دارند استفاده می کنم. کاغذهای رنگی تن متوسطی دارند، در نتیجه تمام طرحهایی که با مداد می کشم تیره و روشن هستند.

سطوح کاغذ

کاغذهای طراحی سطوح متفاوتی دارند. سطح زبر مقداری بافت (دندانه) دارد، و سطح هموار هیچ دندانه‌ای ندارد.

قلم موی نقاشی

برای تمیز کردن باقی ماندهٔ پاک کن از کاغذم یا تختهٔ طراحیم از یک قلم موی نرم و نو استفاده می‌کنم.

دفتر طراحی

من از دفتر سیمی (مانند دست راست) یا یک دفترچه طراحی دیگر استفاده می کنم.

لوازم دیگر (در شیشه)

هنگامی که می‌خواهم خطوط متفاوتی ارائه دهم با زغال، مداد کنته و پاستل نیز طراحی می کنم.

جوهر

گاهی طراحی با مدادم را با استفاده از یک قلم مو یا یک خودنویس و جوهر مشکی غلیظ همراه با قطره چکان پررنگ تر می کنم.

سطوح کاغذ

برای ثابت نگه داشتن کاغذها تعدادی گیرهٔ بزرگ بالای تختهٔ طراحی می‌زنم.

کاتر

برای مدادهایی که خیلی نرم هستند و ممکن است در مدادتراش بشکنند، چوب دور نوک مداد را بر می‌دارم و آن را با کاتر تیز می کنم.

کاغذ سمباده

برای حفظ کردن سختی مدادها، معمولاً آنها را روی کاغذ سمباده می کشم تا تیز شوند.

گواش

برای ایجاد سایه‌های روشن و اضافه کردن بافت به سطح طراحی از گواش استفاده می کنم.

گرافیک

هنگامی که می‌خواهم ظاهر خطوط قلم مو را داشته باشم، پودر گرافیت (ماده‌ای که نوک مداد از آن ساخته شده است) را با ژلاتین متوسط مخلوط می کنم و آنها را با قلم موی نقاشی روی کارم می‌زنم.

نوار چسب

کاغذ طراحی را با نوار چسب روی تخته شاسی نگه می‌دارم. استفاده از نوار چسب لبه‌ای تمیز و لمس نشده را ایجاد می‌کند.

مدادتراش

من همیشه از مداد تراش الکتریکی استفاده می کنم اما در جیبم خوب جا نمی‌شود و در این زمان از مدادتراش دستی استفاده می کنم.

انتخاب مداد صحیح

نوک مداد ساخته شده از گرافیت است و درجات سختی متفاوتی دارد. نوکهای نرم (آنهایی که با اتیکت B هستند و زیاد می‌شکنند) طرحهایی سیاه و متراکم می‌کشند، و نوکهای سخت (آنهایی که با اتیکت H هستند) خطوط خیلی باریک و خاکستری روشن می‌کشند. نوکهای HB و F سختی متوسط دارند. افراد مبتدی، کمترین درجهٔ این سه نوک را استفاده کنند مانند B2، HB و H. هر کدام از نوکها می توانند مانند حالتهای دست راست تراشیده شوند، اما با توجه به سختی مداد و بافت کاغذتان خطوط متفاوتی را بدست می‌آورید. برای دیدن تفاوتهای بین آنها با خطوط و نوکهای متفاوتی تمرین کنید.

محو کن

اغلب خطوط طراحی را با انگشتانم ترکیب می‌کنم اما از محو کن نیز استفاده می‌کنم. حتی گاهی از آن به عنوان یک ابزار طراحی برای نشان دادن قسمتهای هموار استفاده می‌کنم. کنار مدادی نرم را به محو کن می‌کشم و سپس با محو کن روی کاغذ طراحی، طرح اجرا می‌کنم. با این وجود به خاطر داشته باشید که محو کن اغلب همراه با مدادهای نرم قابل استفاده است و با نوکهای سخت خوب کار نمی‌کند.

نوک تخت یا مانند قلم تراشیده شده

هنگامی که می‌خواهید طرح را سریع با سایه‌های نرم یا خطوط عریض بپوشانید مداد را در یک زاویه یا بصورت تخت تیز کنید.

نوک گرد

نوک گرد با استفاده مختصر و کمی از نوک تیز مداد بوجود می‌آید. از کنار نوک یا قسمت پهن آن برای سایه های عمومی و خطوط عادی با سایز متوسط استفاده کنید.

نوک تیز

از نوک خیلی تیز مداد برای بوجود آوردن خطوط دقیقی که برای نشان دادن جزئیات و تکنیکهای سایه زدن مانند هاشورهای متقاطع بکار می‌روند، استفاده می‌کنند.

نوک مخصوص

اگر می‌خواهید جزئیات زیادی را طراحی کنید و نمی‌خواهید که برای تراشیدن مداد وقت بگذارید از مداد مکانیکی استفاده کنید.

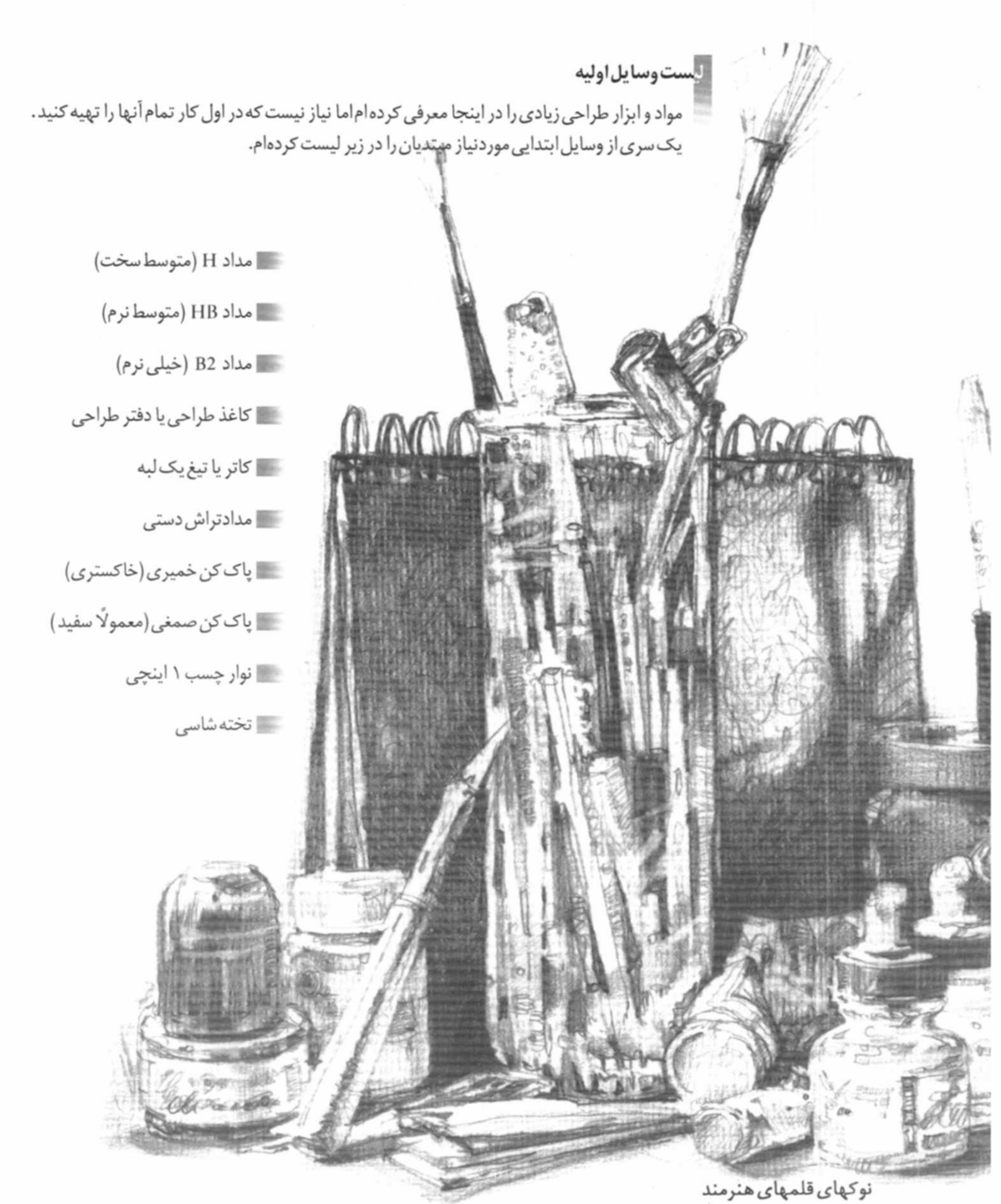
وسایل یدکی

علاوه بر موارد ذکر شده من پاک کن خمیری و یک پا کن صمغی سفید و یک جعبه اسپری فیکساتیو نیز برای محافظت کردن از طراحی پایانیم دارم. برای شروع به سه پایهٔ نقاشی نیاز ندارید اما باید یک تخته شاسی در دسترس داشته باشید مخصوصاً اگر از ورقهای جدا از هم استفاده می‌کنید. یک تخته شاسی با دسته‌ای در بالایش برای حمل آسان و یک تختهٔ دیگر با یک گیره در بالایش بگیرید.

لیست وسایل اولیه

مواد و ابزار طراحی زیادی را در اینجا معرفی کرده‌ام اما نیاز نیست که در اول کار تمام آنها را تهیه کنید. یک سری از وسایل ابتدایی موردنیاز مبتدیان را در زیر لیست کرده‌ام.

- مداد H (متوسط سخت)
- مداد HB (متوسط نرم)
- مداد B2 (خیلی نرم)
- کاغذ طراحی یا دفتر طراحی
- کاتر یا تیغ یک لبه
- مدادتراش دستی
- پاک کن خمیری (خاکستری)
- پاک کن صمغی (معمولاً سفید)
- نوار چسب ۱ اینچی
- تخته شاسی



نوکهای قلمهای هنرمند

همیشه شکل نوک مدادتان را برای اجرای طرح درست نگه دارید. همیشه آنها را تیز کنید در نتیجه نوکشان کند نمی‌شود و طراحی نیز لک و نامشخص نمی‌شود.

مدادها

مدادها سختیهای متفاوتی از خیلی نرم تا خیلی سخت دارند(مثالHB,2B,4B,6B)
مدادهای سخت ترخطوط روشن تر و طرحهای ابتدایی را به وجود می آورند.
مدادهای نرم تر برای سایه گذاری هستند.مدادهای طراحی‌تخت بسیار مفیدند چون می‌توانند خطوط نازک و پهن و نقطه بگذارند.
این مداد راB انتخاب‌کنید چون درجه سختی‌اش بین HB و2B است.با وجود اینکه مداد یکی از وسایل ابتدایی طراحی است اما خود را محدود نکنید. سعی‌کنید، از مداد رنگی زغال و پاستل نیز استفاده‌کنید چون به کار شما رنگ و بعد می دهند.

مداد2B

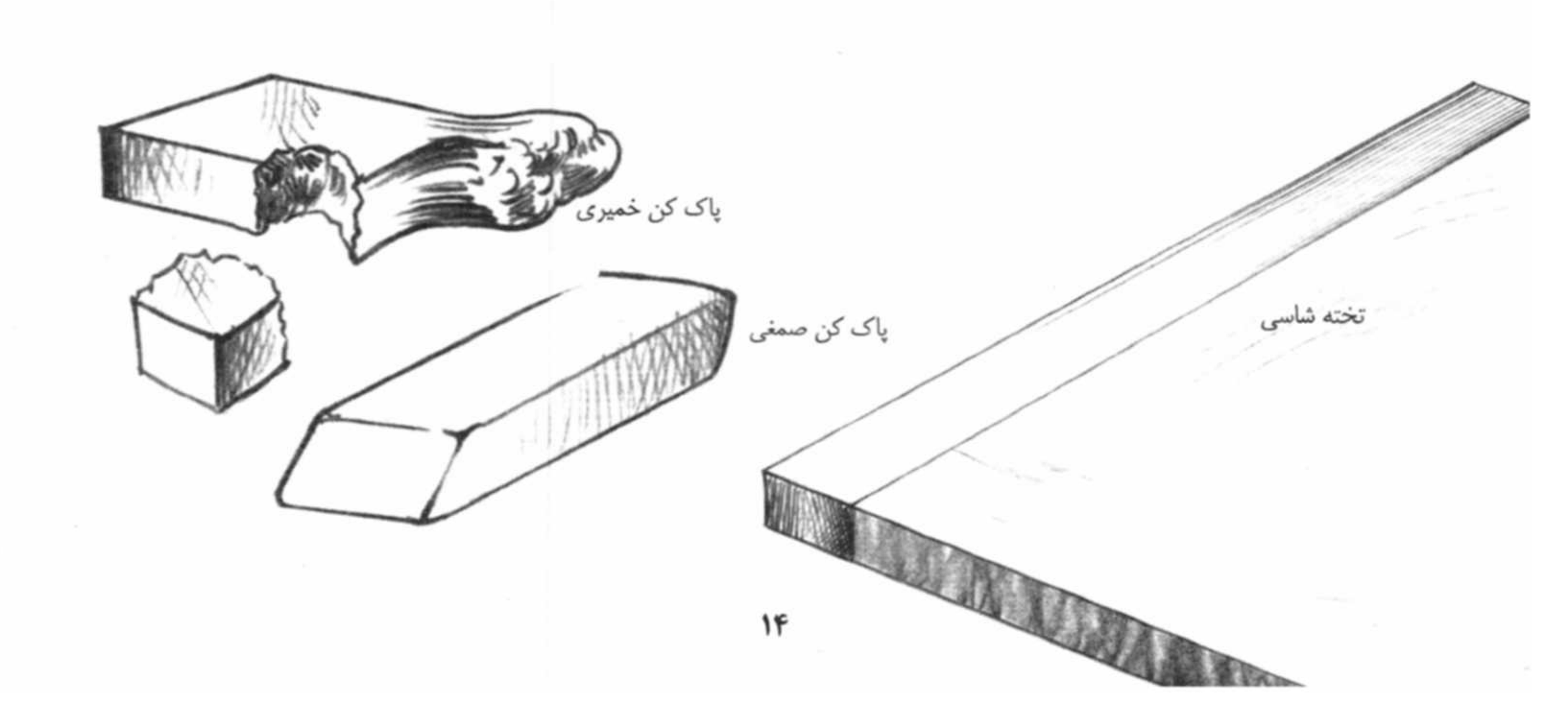
مدادHB

محو کن

مداد طراحی تخت

پاک کن‌ها

پاک کن‌ها تنها برای پاک کردن مفید نیستند بلکه یکی از وسایل مناسب طراحی می باشند. آنها را از جنسهای مختلف بنا به‌کارتان انتخاب کنید:خمیری . صمغی و کائوچویی. مثلاً پاک کن خمیری را می‌توانید شکل دهید یا اینکه آنرا به قطعات کوچکتر برای سایه گذاری و خلق بافت تبدیل‌کنید . پاک کن های صمغی و کائوچویی برای پاک کردن نواحی بزرگتر استفاده می‌شوند.



کاغذ طراحی

کاغذ

کاغذهای متنوعی با توجه به رنگ ضخامت و سطح آنها وجود دارند. (مثال : صاف یا زمخت) برای تمرین از یک سری کاغذهای ارزان یا دفتر طراحی استفاده کنید. برای ارائه کارهای بهتر از تخته سه‌لائی استفاده کنید. که یا صاف یا پرداخت شده است و وقتی طراحی پیشرفت می‌کنید از کاغذهایی با جنس بهتر استفاده کنید تا اثرشان را در کارتان ببینید.

باقی مواد مورد استفاده

شما باید انواع محوکنها را داشته باشید تا بافت و ترکیب را درطرحتان بوجود بیاورند اینها به کار اثر مثبت می‌دهند و درلکه‌گذاری نیز مفیدند. از آنجا که باید سختی مداد را حفظ کنید مقداری کاغذ و سمباده در دسترس داشته باشید که بدون اینکه مداد را بتراشید و کوچک شود آنرا تیز کنید. برای کشیدن خطوط راست احتمالاً به خط کش فلزی نیاز پیدا می کنید به یک تخته شاسی نیز که یک سطح محکم و صاف را برای شما بوجود بیاورد نیاز پیدا خواهید کرد.

کاغذ سمباده

خط کش فلزی

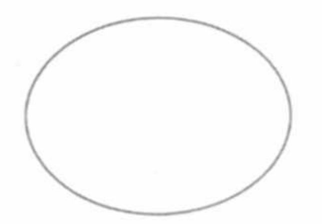


آمادگی نهایی

قبل از اینکه طراحی را شروع کنید محلی که نور کافی داشته باشد را انتخاب کنید.مطمئن شوید که تمام وسایل مورد نیازتان در دسترس قراردارند . از آنجا که ممکن است ساعت ها کارتان طول بکشد یک صندلی راحت انتخاب کنید ، اگر مایلید برای اینکه در هنگام طراحی کاغذتان حرکت نکند آنرا با یک نوار چسپ به تخته شاسی یا محلی که کار می‌کنید بچسبانید می‌توانید از یک خط کش برای مرزبندی و استفاده بهتر ازکاغذتان استفاده‌کنیدکه‌کمک می‌کند تا ازکاغذتان بهتر استفاده نموده بخصوص‌اگر بخواهید آنرا پس از کار اتمام قاب‌کنید.

تکنیک سایه زدن

سایه زدن شما را قادرمی‌سازد تا خطوط طراحیتان را سه بعدی سازید. همزمان‌که این‌کتاب را می‌خوانید یادداشت بردارید‌که کلمات شکل و فرم استفاده شده اند. شکل به طراحی‌طبیعی یک شیء و فرم به حالت سه بعدی آن برمی گردد. مثال های زیر راببینید:



الف : این یک شکل بیضوی است.

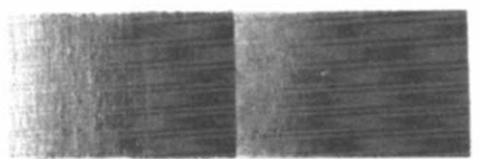


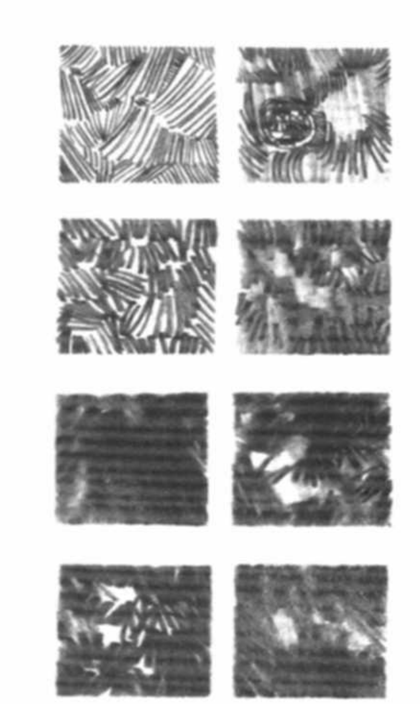
ب: این فرم حالت توپ مانند و سه بعدی دارد.

طرح‌های مانند مثال‌های بالا که نوک گرد شده بغل مداد HB کشیده شده‌اند بکشید . ابتدا در زمینه سایه گذاری کنید و سپس طرح را روی آن اجرا کنید و هر چه مداد را بیشتر فشار دهید اثر سیاه تری می گذارد.



ترکیباتی مانند بالا می تواند با استفاده از کنار مداد 2B بدست بیاید. در یک جهت سایه گذاری کنید تا به کار دست چپ برسید در سمت راست همانطور که می بینید ترکیبات زاویه دار یک سطح صاف را به وجود آورده اند. به آرامی شروع کنید و هر چه به طرح سمت راستی نزدیک می شوید فشار مداد را بیشتر کنید.





چپ : برای کشیدن این طرح از یک مداد نوک تیز HB استفاده کنید.
راست: با مداد HB نوک گرد زمینه ای روشن را سایه بزنید، سپس از یک مداد نوک تیز برای کشیدن خطوط تیره کوتاه روی زمینه استفاده کنید.

چپ : تعدادی خط بی نظم با مداد HB بکشید.
راست : با کنار مداد HB زمینه را سایه بزنید با محو کن ترکیب را بوجود بیاورید و سپس خطوط روی طرح را اضافه کنید.

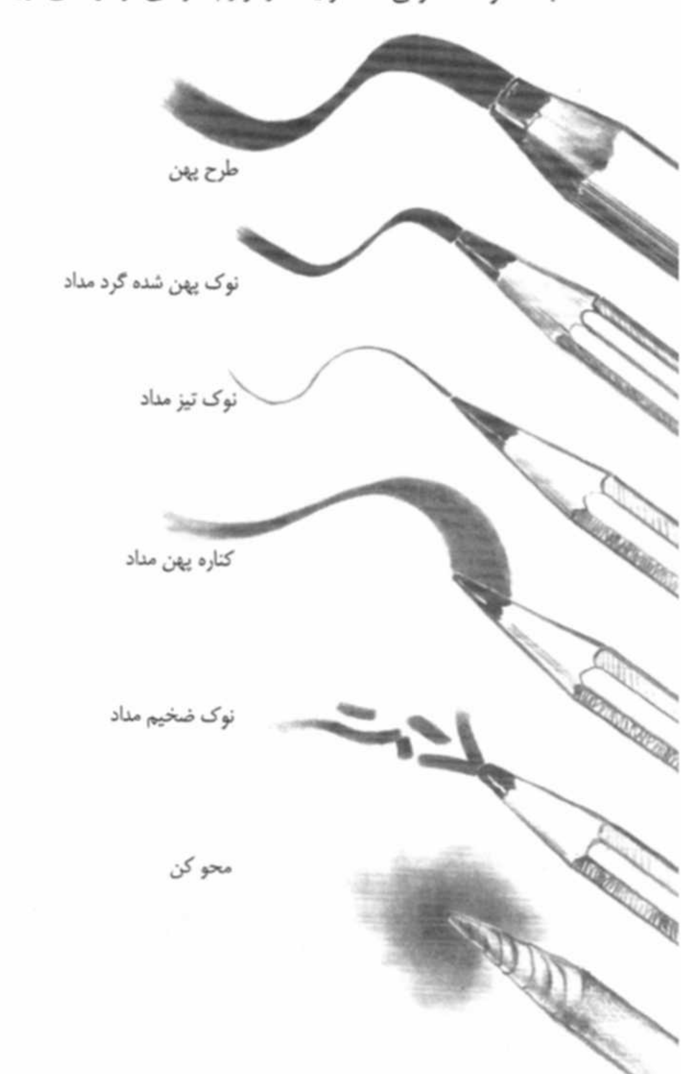
چپ : خطوط و ترکیباتی مثل این را با مداد 2B بکشید.
راست : همانند تکنیک مثال قبل عمل کنید و سپس با انگشت یا بریده کاغذ نیز ترکیب صافی را بوجود بیاورید.

چپ و راست : را با استفاده از کنارهای مداد 2B زمینه را روشن تر کنید.
سپس برای قسمتهای تیره تر مداد راکمی فشار دهید و از زاویه‌های متفاوت آن استفاده کنید.

۱) با طراحی شکل اولیهٔ برگ و الگوی رگبرگ با نوک مداد HB شروع کنید. (۲) الگوهای رگبرگ بیشتری بکشید. (۳) سایه زدن ارزشهای رنگی متوسط را با کنار نوک مداد شروع کنید. برای ایجاد الگوی رگبرگ، آن نواحی را تمیز نگه دارید یا از یک پاک کن خمیری برای ایجاد سایه‌های روشن استفاده کنید. (۴) سایه‌های تیره‌تر را با نوک مداد B2 اضافه کنید. سطح بافتها و جزئیات را تکمیل کنید.

به خطوط متفاوتی که هر یک از لوازم طراحی بوجود می آورندتوجه کنید.





مدادهای گرد می‌توانند با نوکهای تیز، مانند قلم تراشیده شده و ضخیم استفاده شوند و از این راه تکنیکهای فراوانی در سطوح می‌توانند ترکیب شوند. محو کن برای لک کردن و با هم ممزوج‌کردن سایه‌ها و ایجاد ترکیبی هموارترکاربرد دارد. تجربه کنید و ببینید چه بافتهایی را می‌توانید ایجاد کنید.

روش استفاده از مداد

هنگامی که با وسایل موردنیاز آشنا شدید و چگونگی استفاده و نگهداری از آنها رایاد گرفتید، با آنها تمرین کردید، خطوط و نمونه‌های سایه زدن در صفحات بعد را تمرین کردید حالا آماده‌اید تا ۴ مرحلهٔ اجرا و تکمیل طرح را شروع کنید. شما نیاز دارید که هر مرحله را با دقت تمرین کنید. تمرین با صداقت و دقت باعث می‌شود تا نتیجهٔ نهایی کارتان بسیار خوب شود. پس عزمتان را جزم کنید و تلاش کنید تا در این برنامهٔ خودآموزی طراحی با مداد پیشرفت کنید.

مرحلهٔ یک ـ طراحی ساده

طراحی ساده را با یک مداد H و گیرهٔ فلزی شروع کنید. گیره کاغذ را زیر دستتان ثابت نگه می‌دارد. خطوط را آزادانه بکشید و آرنجتان را درست تکان دهید. در این مرحله فقط دربارهٔ شکلهای عمومی فکر کنید. جزئیات را بعداً اضافه خواهید کرد. این مرحله را بارها و بارها تمرین کنید.

مرحلهٔ دو ـ طراحی خطوط

شما نیاز به گذاشتن وقت برای تمرین هستید تا خطوط طراحی را بکشید. از نوک مداد چوبیH یا F استفاده کنید. نگه داشتن وسایل را در حالت نوشتن و رو به بالا تجربه کنید. در حالت رو به بالا ضخامت خطوط را می‌توانید با کشیدن کناره‌های مداد برای خطوط ضخیم و یا بر روی نوک مداد برای خطوط باریک تغییر دهید. خودتان را عادت دهید تا عمق و گردشگری را باخطوط نشان دهید.

مرحلهٔ سه ـ سایه‌های ابتدایی

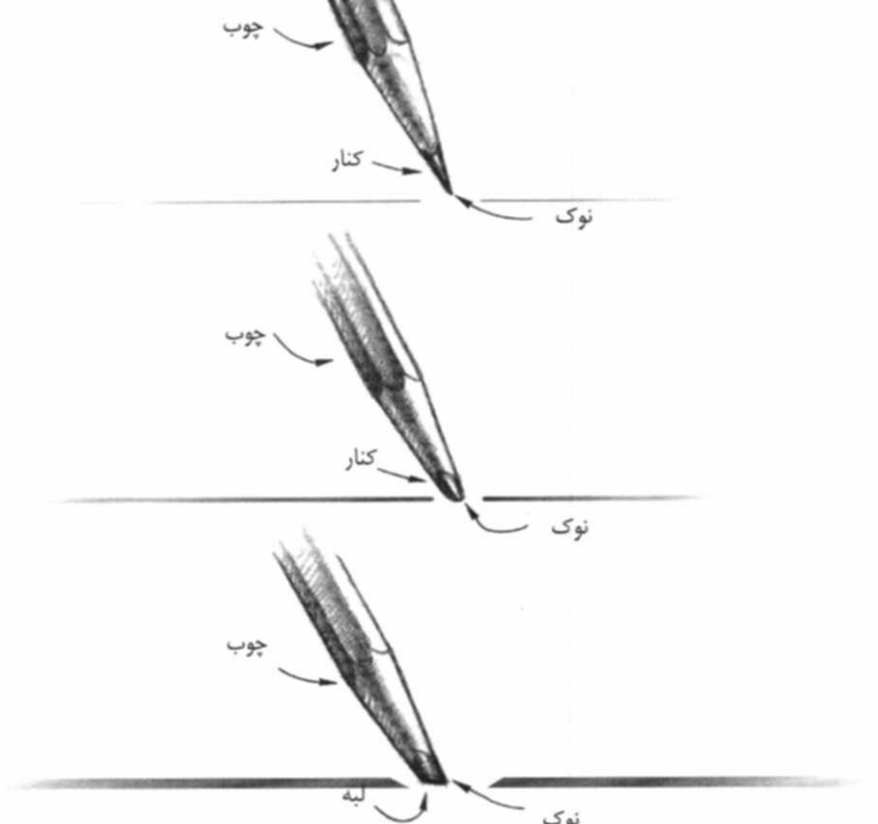
برای دست یافتن به سایه‌های موفق باید ساختار الگوها را به نرمی و با دقت بکشید. عموماً سایه‌های تیره و حد وسط را رنگ‌آمیزی کنید. هنگامی که از کارتان مطمئن شدید این نواحی را با فشار دادن بیشتر مداد یا تعویض مدادتان با یک مداد نرم‌تر تیره تر کنید. اجازه دهید تا این نقطه برای هر تُنی هموار و صاف شود.

مرحلهٔ چهار ـ پایان

برای سایه زدن نهایی، بر روی یک سطح هموار برای کنترل تناژ با استفاده از یک مداد تیره طراحی کنید. سایه زدن را با یک مداد نرم‌تر آنقدر تکرار کنید تا به تراکم مورد نظرتان برسید. همانطور که جلو می‌روید خطوط را برجسته تر کنید. آخرین خطوط را برای اثر گذاری نهایی کار اضافه می‌کنند. توجهتان را بر روی طراحی پایانی هر کدام از طرحها در این کتاب متمرکز کنید جزئیات را مشاهده کنید و بقیهٔ مراحل را به عنوان یک منبع مورد استفاده قرار دهید. پس از آن فقط بر روی کار خودتان تمرکز کنید. برای جلوگیری از لک شدن طرح، در آخر بر روی آن لایه‌هایی از فیکساتیو اسپری کنید.
(اگر بلافاصله پس از پایان کارتان آن را زیر قاب شیشه‌ای بگذارید نیازی نیست تا از فیکاستیو استفاده کنید.)
گاهی ممکن است که بخواهید فقط از یک مداد استفاه کنید. HB مدادی خوب برای این منظور است.
ممکن است که بخواهید با سه مداد HB با درجات تیزی مختلف آغاز به کار کنید. با تغییر فشار مداد و تغییر جهت دستتان، می‌توانید کنتراستهای مختلف و انواع مختلفی از خطوط را بوجود آورید.

توجه: در این کتاب منظور از سختی نگهدارندهٔ فلزی مربوط به طراحی است که سرش قابل حرکت است، و منظور از "مداد" نوع چوبی آن است.

نوک مدادها





نوک تیز

قابل استفاده در:

- خطوط باریک
- برجستگیهای تیز
- هاشور زدن
- ضخیم و نازک

نوک گرد

قابل استفاده در:

- خطوط نرمال
- سایه‌های عمومی

نوک با لبهٔ ضخیم

قابل استفاده در:

- خطوط دارای لبهٔ ضخیم
- سایه‌های نرم و هموار
- بی نور کردن

دارای نوک بلند

قابل استفاده در:

- خطوط باریک
- برجستگیهای تیز
- هاشور زدن
- ضخیم و نازک

تراشیدن

مداد چوبی

ممکن است که برای تراشیدن مدادتان از یک مدادتراش خودکار یا دستی استفاده کنید. پس از این کار نوک مداد را روی یک دستمال توالت بمالید تا تمیز و هموار شود. با استفادهٔ کوتاهی نوکهای دایره‌ای و پهن بوجود می آیند. در هنگام طراحی من مدادهای مختلفی را با انواع نوکها دم دستم نگه می‌دارم.

گیره‌های فلزی با سر قابل تعویض

همانطور که در بالا نشان داده شده است با ۱/۲ طول، قلم را روی کاغذ سمبادهٔ ۲۴۰. فرم می‌دهم و سپس آن را با کاغذ سمبادهٔ ۶۰۰. صیقل می‌دهم و به پایان می‌رسانم.



خطوط مداد

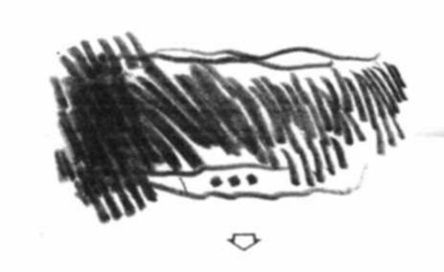


کنار نوک مداد

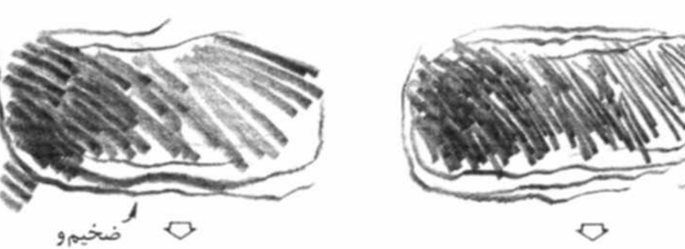
لبه ضخیم مداد

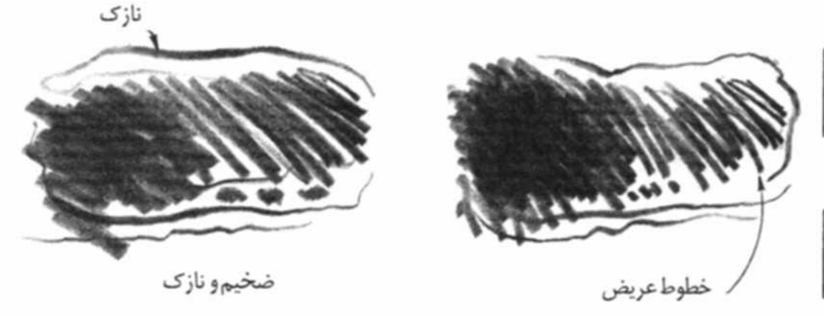


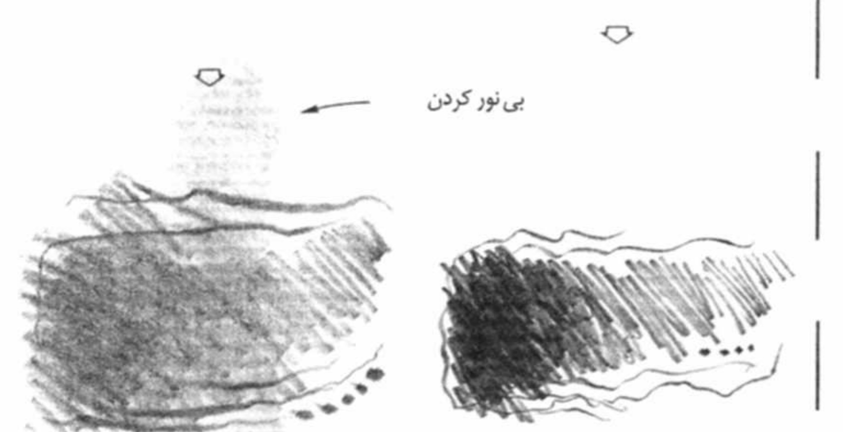




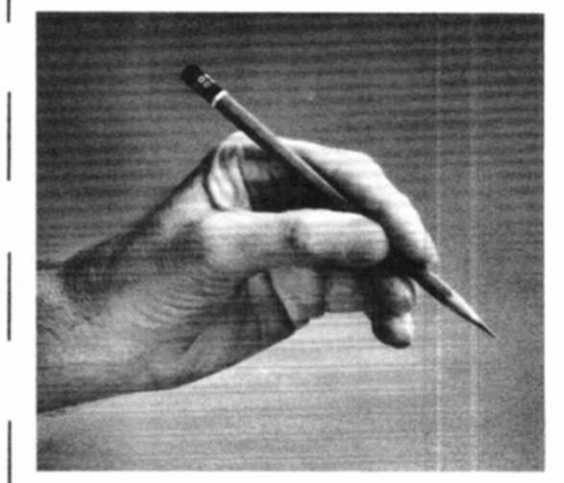








حالت نوشتن



حالت رو به بالا

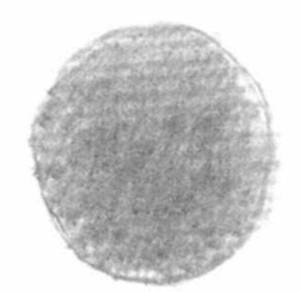


۱ ارزش مقیاسها

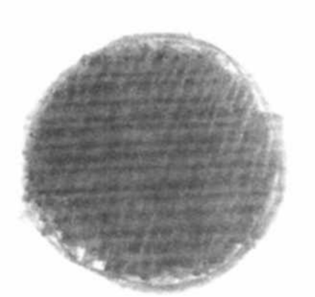
تُن‌ها



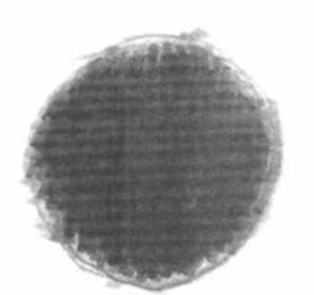
روشن



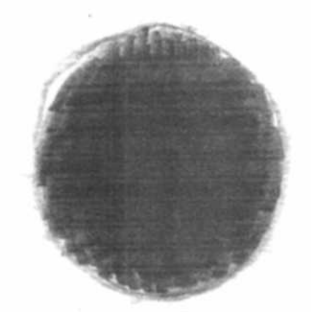
روشن متوسط



متوسط



تیره متوسط



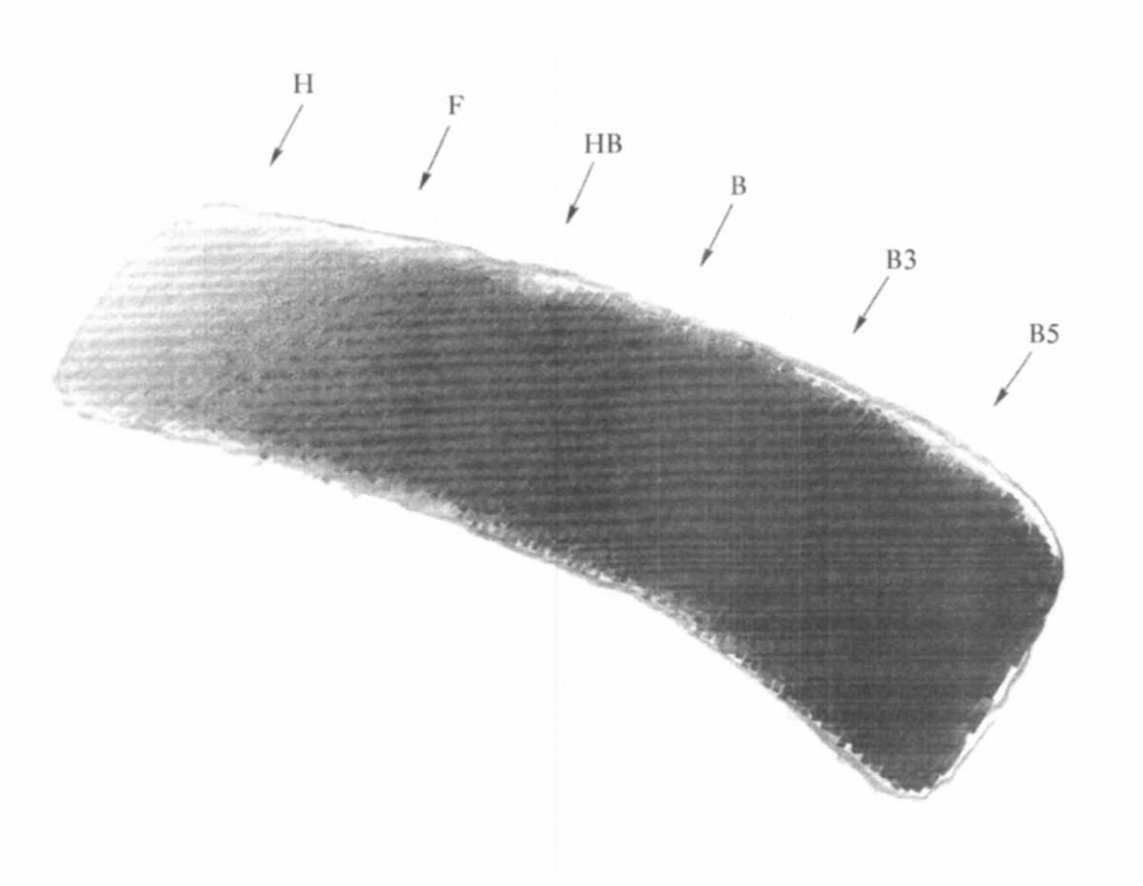
تیره

انتقال تُن‌ها

درجه بندی تنها با پوشش دادن خطوط با سختیهای مختلف بر روی هم بوجود می‌آید. تنهایی که در اینجا نشان داده شده‌اند پنج تا از نه مقیاس موجود هستند. این پنج تا آنهایی هستند که شما به آنها واقعاً نیاز دارید حتی در طراحیهای پیشرفته. این تنها را همانند یک موسیقی دان نتهای موسیقی را تمرین می کند، تمرین کنید ـ بارها و بارها .

هنگامی که تُنها در ذهن شما جای گرفتند، قادر خواهید بود تا به اثر گذارترین سایه‌ها دست یابید. هنگامی که بصورت غریزی آموختید که چگونه هر مداد را در دست بگیرید و از آن استفاده کنید، قادر خواهید بود تا هر تُن را با اطمینان اجرا کنید.

همانطور که در دانستن ارزش مقیاسها تدریجاً پیشرفت می کنید می‌توانید این توانایی را بیابید تا به طراحی‌های عادی عمق و ذات ببخشید.





نمونه‌های سایه زده شده

برای سایه زدن این شکلها از حالات مختلف دست و تمام نوکهای قلم‌ها استفاده کنید. ببینید که چگونه مدادهای مختلف می‌توانند تُنهای متفاوت از روشن تا تیره را بوجود آورند. اگر از مداد نوک تیز استفاده کنید می‌توانید با لغزاندن آن بر روی کاغذ، خطوط ضخیم‌تر و باریک‌تر را به اجرا درآورید. از کنار نوک گرد مداد برای خطوط هموار؛ و از مداد با لبهٔ ضخیم برای سایه زدن تُنهای صاف و توده‌ای؛ و از مدادی با نوک کشیده برای خطوط عریضی که بین خطهای پهن و یکپارچه جدایی می‌اندازند، استفاده کنید. آنقدر تمرین کنید تا دستتان بصورت اتوماتیک کار کند. می‌توانید از تجربیاتی که از تمرینات سایه زدن بدست آورده‌اید در تمام طرحهایتان استفاده کنید.

دست گرمی با مداد

طراحی ابتدا و از همه مهم‌تر دربارهٔ مشاهدات است. اگر بتوانید به آنچه که طراحی می کنید نگاه کنید و واقعاً ببینید چه چیزی در جلوی شما قرار دارد نصف راه را رفته‌اید - بقیهٔ کار تکنیک و تمرین است. پس اجازه دهید با تعدادی فرمهای سه بعدی ابتدایی شروع کنیم - کره، استوانه، مخروط و مکعب. از اطراف خانه‌تان چند موضوع را به عنوان منبع انتخاب کنید یا نمونه‌های زیر را مطالعه کنید. اگر دوست دارید می‌توانید یک تکه کاغذ شفاف روی آنها بگذارید و از روی آنها کپی کنید. این کار تقلب نیست ـ بلکه تمرین خوبی است.

به نرمی شروع کنید

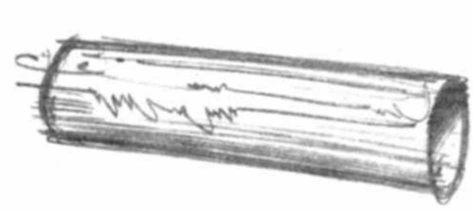
با به نرمی نگه داشتن مداد در حالت رو به بالا شروع کنید (جدول پایین را نگاه کنید). سپس، از کل دست استفاده کنید نه فقط از مچ، یک سری خطوط دایره‌ای بی قاعده بکشید، تا مداد در دست گرفتن را احساس کنید و دستتان را آزاد کنید. مداد را راحت در دست بگیرید در نتیجه دستتان خسته نمی‌شود و عضلاتش نیز نمی گیرند، خطوط را هموار بکشید. حالا سریع کار کنید ـ یک دسته شکلهای بی قاعده را بدون اینکه نگران عالی بودن خطوط طراحیتان باشید با سرعت بکشید. بعداً همیشه می‌توانید از آنها به عنوان منبع استفاده کنید.




طراحی ابتدایی

شکلهای عمومی موضوعات مختلف را کمرنگ طراحی کنید و کم کم نواحی سایه زده شده را مشخص کنید. همینطور به شکل سایه‌ای که شکل ایجاد می کند، دقت کنید، و آن را تیره‌ترین قسمت کنید. با انواع مختلفی از مدادها H و HB و B2، تجربه کنید، فشار مداد را تغییر دهید و ببینید که چه خطوط متفاوتی ایجاد می‌شود.

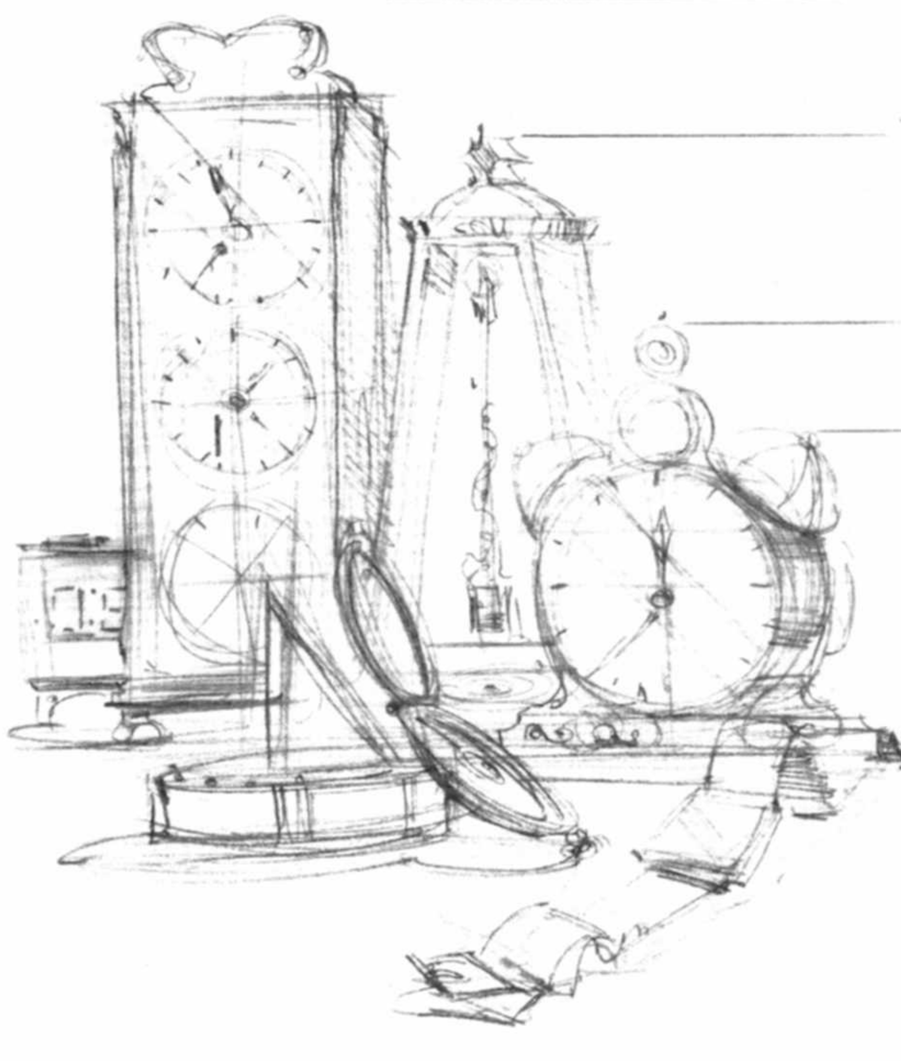


حالات ابتدایی دست

روشی که مدادتان را نگه می‌دارید بستگی به طراحی دارد که می کشید. بهترین حالت کشیدن جزئیات دقیق، با مداد تیزی است که آن را در حالت نوشتن در دست گرفته باشید. اجرای خطوط بزرگ و هموار با در دست گرفتن مداد در حالت رو به بالا راحت‌تر است. برای کشیدن خطوط عریض و هموار یا سایه زدن نواحی بزرگ از کنار مدادی که با زاویه‌ای مخالف کاغذ در دست گرفته‌اید، استفاده کنید. در هنگام طراحی حالات مداد را عوض کنید و دقت کنید که این تغییرات چه اثری در خطوط دارند.





استفاده از فرمهای اولیه در اشیاء بی جان

حال چرا دسته‌ای از این فرمها را در یک شیء بی جان اجرا نکنیم؟ اشیائی را که اندازه و شکلهای متفاوتی دارند را بزرگ و کوچک، بلند و کوتاه، دایره‌ای و گوشه‌دار جمع‌آوری کنید و آنها را با ترتیبی جالب بچینید. سپس فرمها رابا مداد تیز بلوک بندی کنید. فراموش نکنید که از کل دستتان استفاده کنید و سریع طراحی کنید پس محکم کار نکنید و درگیر جزئیات نشوید. هر چه بیشتر به‌این صورت تمرین کنید، چشمانتان سریع‌تر یاد می‌گیرند که آنچه را واقعاً می‌بینید بکشند.

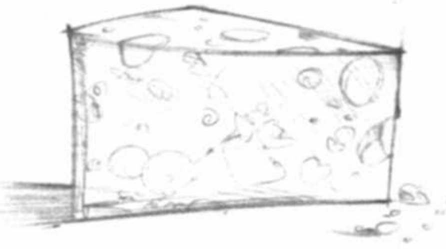
اندازه‌گیری

پیش از اینکه شروع به طراحی فرمهای جدا کنید، مطمئن شوید که تناسب طرحتان صحیح است. هنگامی که مانند این آزادانه کار می‌کنید، از دست دادن نسبت اندازه‌های مختلف آسان است. برای ارتفاع هر شیء تعدادی خطوط راهنما طراحی کنید، و طرحهایتان را میان آنها قرار دهید.

وقت تمام است این طراحی را با استفاده از دوایر و مربعا کشیده‌ام. سپس شکلها را اصلاح کردم و خطوط راهنمای ابتدایی را پاک کردم.

ساختن فرمها

ارزشهای رنگی حتی بیشتر از طرح به ما اطلاعات می‌دهند. ارزشهای رنگی روشن، تیره و تمام سایه‌های بین این دو هستند که یک شیء را می‌سازند. در طراحی با مداد این ارزشهای رنگی از سفید تا انواع خاکستری و سیاه می‌باشند و این سیر ارزشها در سایه‌ها و سایه‌های روشن است شکل دو بعدی در طراحی را سه بعدی نشان می‌دهد. اجازه دهید روی ساختن بعد در طراحیهایمان با فرم دادن انواع ارزشهای رنگی روشن و تیره تمرکز کنیم.



طراحی شکلها

ابتدا شکل اولیه لبهٔ زاویه‌دار این پنیر را طراحی کردم.



جدا کردن ارزشهای رنگی

در اینجا نور از سمت چپ تابیده است، در نتیجهٔ سایهٔ طرح سمت راست می‌افتد. ارزشهای رنگی متوسط کناره‌های پنیر را کمرنگ سایه زده‌ام، و تیره‌ترین ارزشهای رنگی را در سوراخها زده‌ام که نور نمی‌رسد.

سایه‌های روشن

ارزش رنگی متوسط این انگورها را با تعدادی خطوط سریع با استفاده از کنار نرم نوک مداد سایه زده‌ام. سپس فشار مداد را برای تیره تری ارزشهای رنگی زیاد کرده‌ام و کاغذ را برای نورها سفید باقی گذاشته‌ام.

سایه‌های روشن

من یا قسمتهای سفید کاغذ را برای روشن ترین سایه ها می‌گذارم یا آنها را با یک پاک کن یا گواش سفید رنگ مشخص می‌کنم.



اضافه کردن سایه

به یک خوشه انگور به سادگی گروهی از کره‌ها نگاه کرده‌ام. توجه کنید که تمام سایه‌ها را در محلی قرار داده‌ام که مخالف منبع تابش نور هستند. همچنین سایه‌هایی که انگورها روی هم و سطح اطراف (سایه طرح) انداخته‌اند را نیز بلوک بندی کرده‌ام.

طراحی سایهٔ طرح

سایه‌های طرح در طراحی به دو دلیل مهم هستند. اول اینکه آنها لنگر طرح هستند در نتیجه طرح شناور در هوا بنظر نمی‌آید. دوماً آنها به موضوعات جذابیت بصری می‌دهند و به متصل بودن آن کمک می کنند. هنگام کشیدن سایهٔ طرح، به خاطر داشته باشید که شکل موضوع به اندازهٔ قالب آن به منبع نور وابسته است. به عنوان مثال، همانطور که در پایین نشان داده شده است، طرح یک کره، سایه ای گرد یا بیضوی با توجه به زاویهٔ منبع تابش نور بر روی سطح صاف می‌اندازد. طول سایه نیز از منبع نور اثر می پذیرد: هر چه منبع نور پایین تر باشد، سایه کشیده تر است.



تابش غیر مستقیم نور از زاویه‌ای بالا



تابش نور از پشت از زاویه‌ای بالا

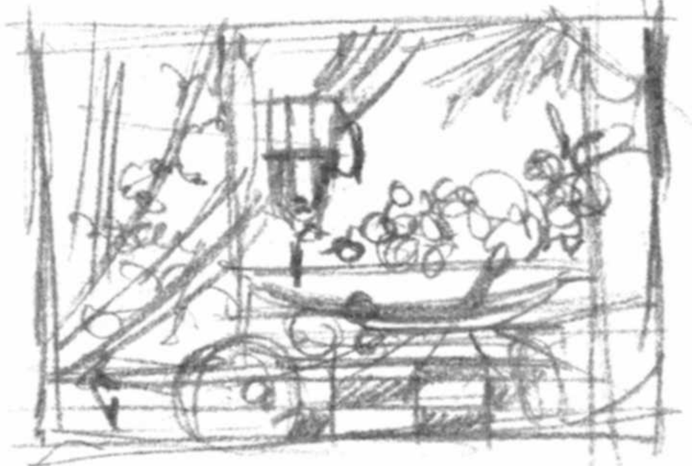


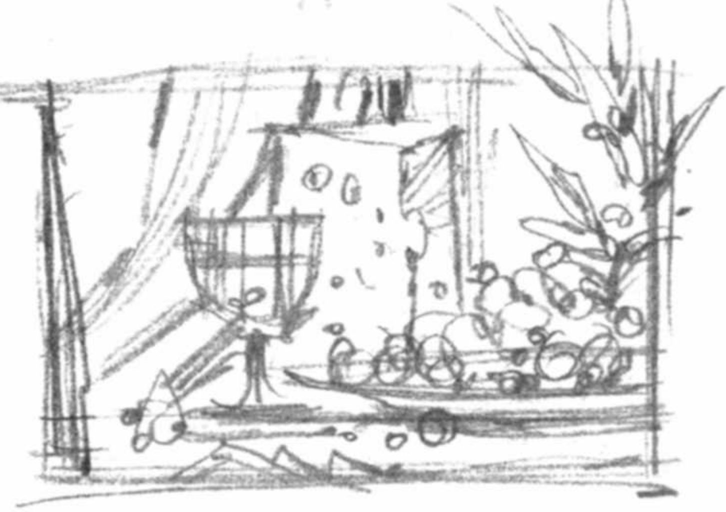
تابش غیر مستقیم نور از زاویه‌ای پایین

برای تکمیل یک فرم سه بعدی، نیاز دارم تا بدانم که کجای شیء ارزشهای رنگی روشن، تیره و متوسط را قرار دهم. تمام اینها بستگی به منبع تابش نور دارد. زاویهٔ فاصله و شدت نور هم سایه‌های روی موضوع (سایه‌های فرم) و هم سایه‌هایی را که موضوع روی بقیهٔ سطوح می‌اندازد (سایهٔ طرح بالا را نگاه کنید) اثر می‌گذارد. پیشنهاد می‌کنم سایه‌های طرح و فرم طراحی را روی اشیاء متنوع گرد و زاویه‌دار تمرین کنید و به آنها نور مستقیم لامپ بتابانید در نتیجه سایه‌ها و سایه‌های روشن قوی و مشخص می‌شوند.

شناخت موضوع

طرحهای کوچک و سریع برای تکمیل طراحی بی ارزش هستند. از آنها برای بازی با حالات مختلف، از بین بردن و بوجود آوردن طرحهای مختلف استفاده می کنم تا ترتیب موردنظرم بدست آید. این طراحیها به هیچ عنوان تکمیل نشده‌اند، در نتیجه آنها را همینطور بصورت طرح ساده باقی می گذارم. خیلی به آنها توجه نمی کنم.



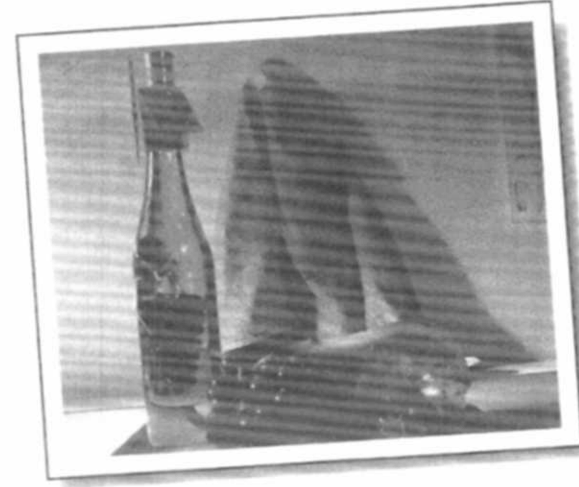


استفاده از عکسها

اغلب از عکسها طراحی می‌کنم. و آنها را همانطور که می‌خواهم تغییر می‌دهم. ترجیح می‌دهم طراحی را طوری که دوست دارم بکشم تا اینکه از روی عکس کپی کنم.

ایجاد بعد

اغلب فقط با مداد HB طراحی می‌کنم، اما بندرت یک طراحی رابا یک مداد اجرا می‌کنم. با توجه به ارزشهای رنگی که استفاده می‌کنم مدادم را تغییر می‌دهم، نوکهای سخت مانند H و HB را برای نواحی روشن و مداد نرم B2 را برای تیره ترین نواحی استفاده می‌کنم. همچنین نواحی خیلی تیره را با افزایش فشار مداد و تیره‌ترین ارزشهای رنگی را با کم کردن فشار مدادهای سخت‌تر ایجاد می‌کنم. حتی تیرگی را با چند مرتبه سایه زدن نیز ایجاد می‌کنم. هر چه لایه‌های بیشتری بکشم، نواحی تیره‌تری بدست می‌آید. اغلب سایه‌هایی که می‌زنم با کنار مدادی است که در حالت رو به بالا در دست نگه داشته شده باشد، اما جزئیات را با نوک مدادی که در حالت نوشتن در دست گرفته شده باشد اضافه می‌کنم.



سایه زدن نامتناقض

اگر یک منبع نور داشته باشم مطمئنم که همهٔ سایه روشنها در یک جهت هستند و تمام سایه‌ها در جهت برعکس هستند. اگر این دو را با هم مخلوط کنم طراحیم غیرقابل باور می‌شود.

استفاده از فرمهای اولیه در اشیاء بی جان

احتمالاً اولین درخت را پیش از اینکه به مهد کودک بروید کشیده‌اید. و اگر هنوز درختهایی که می‌کشید مشابه دایره‌هایی روی شاخه‌ها است به شما کمک می‌کند. دوباره، مسئلهٔ اصلی مشاهده است. مطالعهٔ گونه‌های متفاوتی از درختان و پیدا کردن خصوصیاتی که آنها را از هم مشخص می‌کند. سپس بعضی از تکنیکهای این صفحه را اجرا کنید تا درختان زندگی بیابد.

تعویض مداد

این درخت بدون برگ برای مطالعهٔ شاخه‌های درختان بسیار جالب است. برای بدنه و شاخه های بزرگ از کنار نرم مداد B2 استفاده کرده‌ام، و سپس برای شاخه‌های ظریف و باریک بالایی و شاخه‌های کوچک مداد را با مداد HB و سپس H عوض کرده‌ام.

ساده کردن شکل درختان

اگر مجبور بودم شاخه به شاخه و برگ به برگ یک درخت را اجرا کنم هیچگاه طراحی درخت را انجام نمی‌دادم. یک راه ساده‌تر و آسان تر وجود دارد. با شکلهای عمومی و ناهمواری که طرح کلی درخت را ایجاد کنند شروع کنید؛ سپس شکل را اصلاح کنید. به انبوهی شاخه‌ها و شاخ و برگ آنها توجه کنید و آنها را مانند توده‌هایی طراحی کنید. آنها را با خطوط عریض با کنار مداد پر کنید. و الگوهایی فریبنده ایجاد کنید. فضاهایی را برای دیدن آسمان باقی بگذارید. تعدادی خیلی کمی از درختان آنقدر انبوه هستند که نمی‌توان نوک آنها و پشت آنها را دید!

شروع با شاخه‌ها

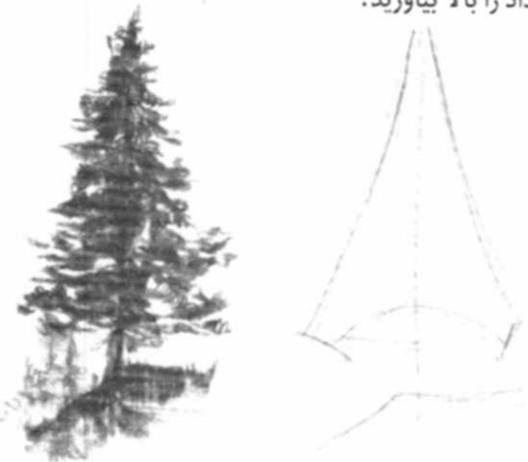
پیش از اینکه یک درخت بی‌عیب و کامل بکشید پیشنهاد می‌کنم که با طراحی جداگانهٔ شاخه‌ها شروع کنید. آنها تقریباً مشابه درختی ساده شده‌اند. در اینجا ابتدا شاخهٔ مرکزی را کشیده‌ام. دقت کنید که قسمت پایینی شاخه‌ها عریض‌تر از قسمت بالایی و انتهایی تیز آنها است (مانند بدنهٔ درخت).

طراحی برگها

اغلب طرحهای سریعی از شاخه های مختلف درختان برای مطالعهٔ شکلهای متفاوت برگها می‌کشم. اغلب بر روی طرح برگها و الگوی رگبرگهایشان و حالتی‌که به شاخه چسبیده‌اند تمرکز می‌کنم.

تکنیکهای مدادی برای طراحی درختان

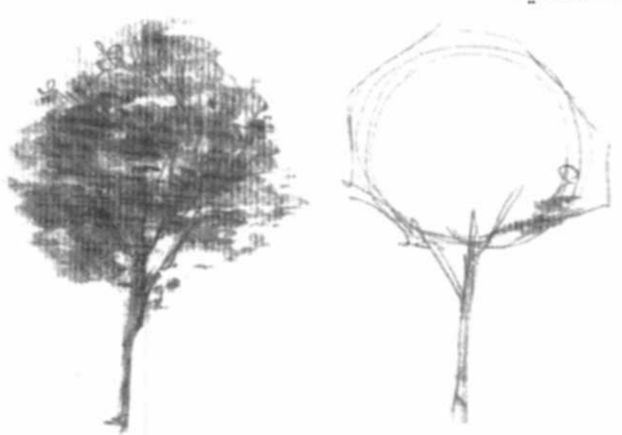
درخت نخل، شکل کلی چند گوشه‌ای را با مداد HB طراحی کنید. با مداد B2 که نوکش مانند قلم باشد، هر برگ ساقه را از مرکز به طرف خارج بکشید و در انتهای هر خط مداد را بالا بیاورید.



درخت افرا پس از کشیدن طرح دایره‌ای با مداد HB از کنار مداد نرم برای تودهٔ شاخ و برگها استفاده کنید، و برای ارزش رنگها تیره تر مداد را بیشتر فشار دهید، با نوک تیز مداد جزئیات کمی را اضافه کنید.



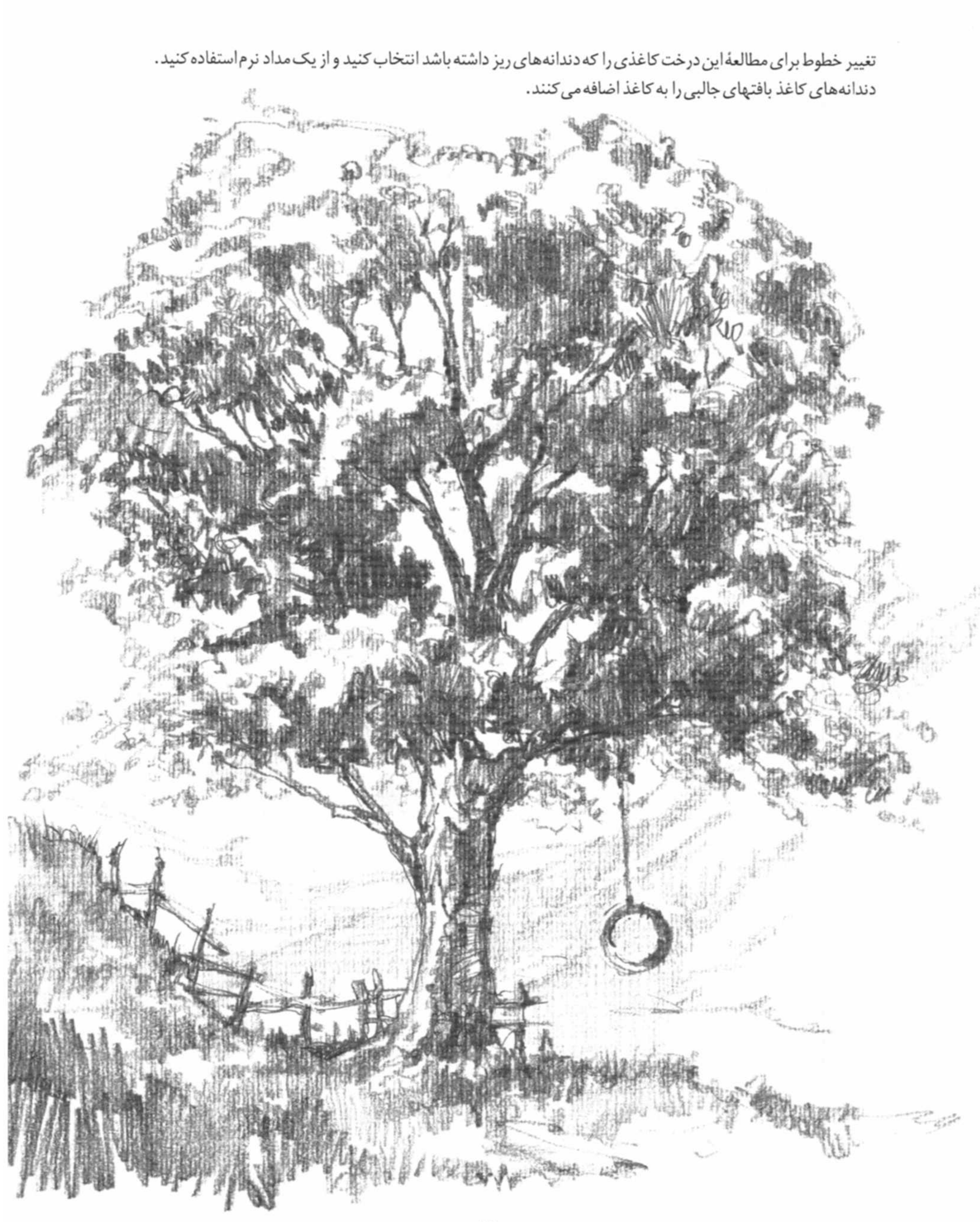
درخت کاج طرح مثلثی را با مداد HB بکشید سپس برای طراحی شاخه‌ها با خطوط کوتاه افقی از مداد B2 نوک گرد استفاده کنید. با مداد تیز HB جزئیات شاخ و برگها را اضافه کنید.



اطلاعاتی برای هنرمند

یک دفتر طراحی را با خود بیرون ببرید و تا آنجایی که می‌توانید درختان مختلف را طراحی کنید. سپس یک منبع دارید که هر گاه به یک نمونه نیاز دارید می‌توانید از آن استفاده کنید.

تغییر خطوط برای مطالعهٔ این درخت کاغذی را که دندانه‌های ریز داشته باشد انتخاب کنید و از یک مداد نرم استفاده کنید. دندانه‌های کاغذ بافتهای جالبی را به کاغذ اضافه می کنند.



طراحی گربه‌ها

گربه‌های راه راه موضوعات عالی برای طراحی با مداد هستند زیرا الگوی موی آنها بسیار جالب و زیبا است و حالتی هموار و فشردهٔ سیاه و سفید را می‌سازد و انعطاف مداد، به شما این اجازه را می‌دهد تا موهای ظریف گربهٔ خانگی خود گرفته تا موهای زیر ببر بنگال را بکشید. اما این اشتباه را نکنید که بر روی موها آنقدر تمرکز کنید که دیدتان را از فرم حیوان از دست دهید. دیاگرام زیر را مطالعه کنید و هنگام طراحی پرترهٔ گربه سانان آن را به خاطر داشته باشید.

ایجاد فرم

همیشه آسان نیست که فرم ببرها را زیر آن همه مو ببینید، اما من می‌توانم آن را در الگوی راههای بدن نشان دهم. برای سایه زدن بعضی از راهها، و خمیدگی خطوط برای نشان دادن فرم پاها و بدن از کنار مداد HB استفاده می‌کنم. سپس روی سایه‌ها با نوک مداد خطوط کوتاهی در جهت رویش موها می‌کشم.

طراحی در یک چهارچوب

داشتن اطلاعات کمی دربارهٔ آناتومی گربه‌ها به شما کمک می‌کند تا درست و صحیح طراحی کنید. به نست سایز بین سر و بدن و اینکه پاها نسبت به عمق قفسه سینه چقدر طول دارند نگاه کنید. دانستن محل اتصال پاها بهم کمک می‌کند تا زاویهٔ درست پاها، پنجه‌ها و شانه‌ها را بکشید.

مطالعهٔ نیم رخ

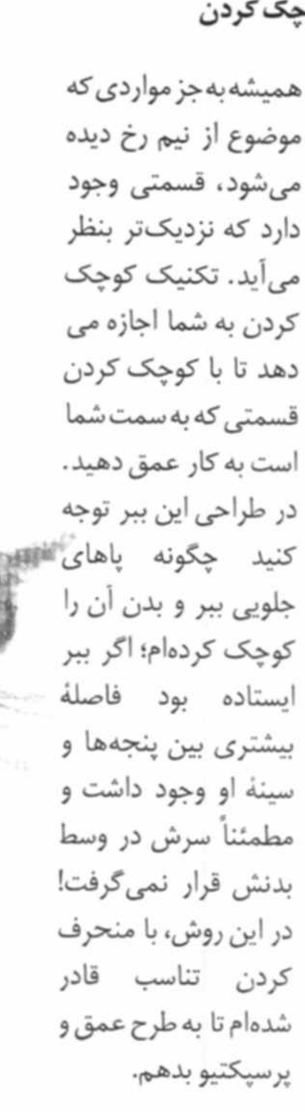
طراحی این ببر مشابه یک گربهٔ خانگی بزرگ نیست، بر روی بینی کشیده‌تر، پوزهٔ عریض‌تر و گوشهای گردتر آن تأکید کرده‌ام. برای جدا کردن الگوی راه راههای بدن از مداد نوک پهن استفاده کرده‌ام، و آنها را برای اینکه فرم ببر را نشان دهند مقداری خم کرده‌ام.

نشان دادن رفتار

رفتارهای گربه‌ها برای طراحی کردن بسیار جالب است، مخصوصاً خشم بیش از حد یک ببر با دندانهای بزرگ. از روی عکس کار کنید، از مداد نوک گرد HB استفاده کرده‌ام و بر روی پیدا کردن خطوط ماهیچه‌های دور چشم و پوزه‌ها تمرکز کرده‌ام.

طراحی بچه گربه‌ها

بچه گربه‌ها در حالت بازی کردن دوست داشتنی هستند، اما طراحی آنها از روی مدل زنده مشکل است، به همین دلیل من این دو مدل را از روی عکس کشیده‌ام. از مداد HB استفاده کرده‌ام، با تجزیهٔ فرمها به شکلهای ساده شروع کرده‌ام و سپس طراحها را اصلاح کرده‌ام. با کنار مداد، الگوی موها را کشیده‌ام به جای اینکه بخواهم هر راه را کاملاً درست بکشم.

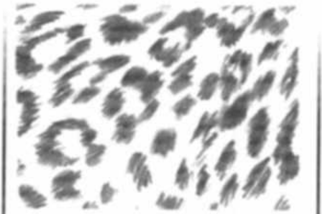


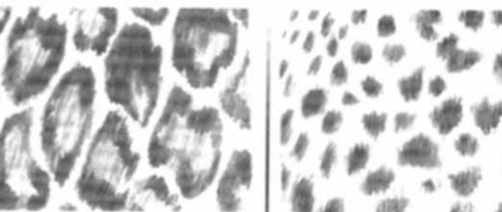
کوچک کردن

همیشه به جز مواردی که موضوع از نیم رخ دیده می‌شود، قسمتی وجود دارد که نزدیک‌تر بنظر می‌آید. تکنیک کوچک کردن به شما اجازه می دهد تا با کوچک کردن قسمتی که به سمت شما است به کار عمق دهید. در طراحی این ببر توجه کنید چگونه پاهای جلویی ببر و بدن آن را کوچک کرده‌ام؛ اگر ببر ایستاده بود فاصلهٔ بیشتری بین پنجه‌ها و سینهٔ او وجود داشت و مطمئناً سرش در وسط بدنش قرار نمی‌گرفت! در این روش، با منحرف کردن تناسب قادر شده‌ام تا به طرح عمق و پرسپکتیو بدهم.



ارائهٔ الگوی موی گربه سانان







پلنگ: خالهای پلنگ الگویی گل مانند دارند. با نوک تیز مداد HB خطوط کوتاهی را اجرا کنید. همه جا را با تغییر فشار مداد و نوک مداد B2 تیره کنید.

چیتا: خالهای این گربه کوچکتر از پلنگ راه راه آمریکایی است و بصورت یکپارچه‌تری سیاه بنظر می‌آید. از مداد نوک تیز HB استفاده کنید و فشار مداد را همینطور که خطوط را می‌کشید تغییر دهید وسپس برای ایجاد لبه‌های هموار مداد را مقداری بالا بیاورید.

پلنگ راه راه آمریکایی: این گربه‌ها خالهای متنوعی دارند. شکل کلی را با کنار مداد HB کمرنگ بکشید. برای اضافه کردن طرحهای تیره‌تر از مداد B۲ نوک تیز استفاده کنید. برای تغییر ارزشهای رنگی

گربه‌های ماده: این گربه‌ها موهای راه راه مشخصی دارند. موهای زیرین را با کنار مداد HB سایه بزنید. الگوی موها را با نوک گرد مداد B2 بکشید و آن را لک دار کنید تا هموار شود.

چیزی تقریباً جادویی دربارهٔ یک گل طراحی شده وجود دارد، مخصوصاً اگر با مداد طراحی شده باشد. نبود رنگها باعث می‌شود تا واقعاً به فرمهای ظریف و نکات جالب ارزشهای رنگی دقت کنید، دقیقاً همانند عکسهای سیاه و سفید که به شما اجازه می‌دهند تا روی موضوع تمرکز کنید و به جزئیات فرعی توجه نکنید. هنگام طراحی گلها مانند هر موضوع دیگری در هر زمان یک مرحله را انجام دهید: شکل کلی را بلوک بندی کنید، خطوط را اصلاح کنید و سپس فرم را با سایه زدن تکمیل کنید.

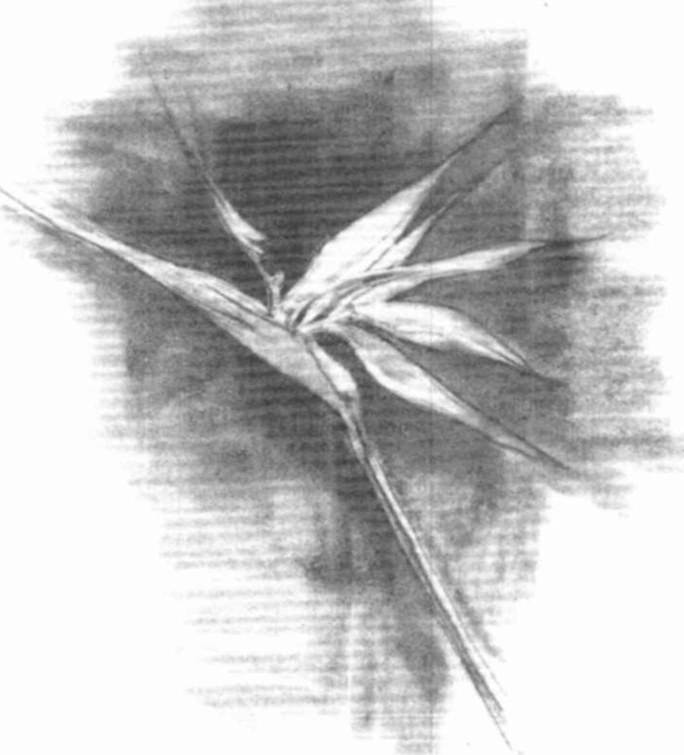
سایه زدن موضوع

تکنیک مورد علاقهٔ من برای سایه زدن گلها و برگها هاشورزدن است، عمدتاً فقط یک سری خطوط موازی است. هنگامی که ارزش رنگی تیره می‌خواهم آنها را نزدیک بهم می‌کشم و برای قسمتهای روشن‌تر آنها را فاصله‌دارتر می‌کشم. هاشورها سریع و بی قاعده کشیده می‌شوند و اثری حیات بخش دارند، در حالیکه خطوط کنترل شده و با فاصلهٔ برابر برای ترتیبهای رسمی‌تر و گلهایی که جزئیات دقیق دارند مناسبند.

سایه زدن با خطوط هاشوری

با کنار مداد H یا HB شروع کنید و خطوط کمرنگ و عریض بکشید. شکل برگ یا گل را ادامه دهید و آنقدر سایه بزنید تا به ارزش رنگی که می‌خواهید برسید. سپس تیره‌ترین نواحی را با کنار و نوک مداد B2 برجسته کنید.





ایجاد هاشورهای هموار

برای ایجاد این زمینهٔ هموار سایه زده شده، مدادتان را حالت رو به بالا نگه دارید و خطوط روشن عمودی و افقی بکشید. فشار مداد را برای خطوط نواحی تیره و روشن تغییر دهید، و برای نواحی تیره چند مرتبه سایه بزنید. سپس بین گلبرگهای تیز و پر مانند گل را با کنار مداد نوک تیز سایه بزنید. طراحی را با خطوط عریضی که با کنار محو کن ترکیب شده باشند، تمام کنید.



طراحی

این رز را با طرحی کمرنگ و هموار با مداد تیز HB شروع کرده‌ام تا شکل کلی گل و محل قرارگیری برگها به ساقه را مشخص کنم.



اصلاح کردن

سپس طرح برگها را اضافه کردم و شروع به گرد کردن و اصلاح کردن گلبرگها نمودم و خطوط اصلی را که لازم بود، پاک کردم.

بوجود آوردن فرم

برای سایه زدن رز از کنار و نوک مداد نرم HB استفاده کردم. لبهٔ برگها و گلبرگها را تیره کردم تا آنها را از یکدیگر متمایز کنم، سپس بعضی لبه‌ها را با محوکن لک کردم تا مانند یک طرح بنظر نرسند. در آخر در سایه‌های گلبرگها بافت اضافه کردم تا آنها را از حالت بی برگی و صافی درآورد.

تغییر کیفیت خطوط

همهٔ لبه‌ها برابر خلق نشده‌اند و نباید برابر طراحی شوند مگر اینکه بخواهید کتاب رنگی ارائه دهید. من سعی می کنم. از خطوط متفاوتی استفاده کنم تا طراحیم از گل حالت مکانیکی و بیش از حد مشابه نیابد. همچنین فشار مداد را نیز تغییر می‌دهم تا بعضی خطوط را نازک و بقیه را ضخیم سازم، یا برای قسمتهای سخت و نرم، قسمت پشت و قسمت جلوی مداد را با هم عوض می کنم. هر گلی را که انتخاب می‌کنید، تصمیم بگیرید که چه احساسی را می‌خواهد نشان دهد و از تکنیکی استفاده کنید که آن حس را نشان دهد.

ایجاد لبه‌های نامنظم

من تکنیک مدادم را با تیپ گلی که طراحی می کنم تطبیق می‌دهم. این نرگس لبه‌های نامنظم دارد، در نتیجه دور لبه‌های مرکزی را با الگویی انحنادار و نامنظم سریع کشیده‌ام، و برای گلبرگهای خارجی از کنگره‌های کنترل شده استفاده کرده‌ام.



استفاده از خطوط کنتراست دار

این رز گلبرگهای نرم تری از آن نرگس دارد، اما نمی‌خواهم که مانند کلوچه‌های بریده شده بنظر بیایند. در اینجا فشار مدادم را تغییر داده‌ام تا خطوط متفاوتی داشته باشم: ضخیم و نازک، تیره و روشن. همچنین تناوبی بین خطوط مستقیم و خطوط دایره ای و ناهموار ایجاد کرده‌ام تا به گل حالت بدهم.

لبه‌های بی قاعده

گاهی می‌توانید فرمی را بدون اینکه طرحش را مشخص کنید، بکشید. "طراحی شکلهای منفی" به معنی طراحی ناحیهٔ دور موضوع است، به جای اینکه خود موضوع را بکشم. به عنوان مثال، در دسته گل بالا، اجازه داده‌ام تا خطوط زمینه، لبه‌های گلهای سمت راست را که نور خورده‌اند و جزئیاتشان در تشعشع نور ناپدید شده است را مشخص کنند.

توصیف بافتهای سطحی

اگر قادر باشید بافتها را ارائه دهید به شما کمک می‌کند تا به طرحتان واقعیت و جذابیت اضافه کنید. دیدن بافتهای سطحی مختلف، مانند یک فلز درخشان یا پوستهٔ زمخت و سعی در طراحی آنها با مداد و کاغذ جالب است. حتی پیچیده‌ترین بافتها می‌توانند با تعدادی تکنیکهای مدادی و تمرین زیادی ایجاد شوند!

اتصال تکنیکهای مدادی به بافت

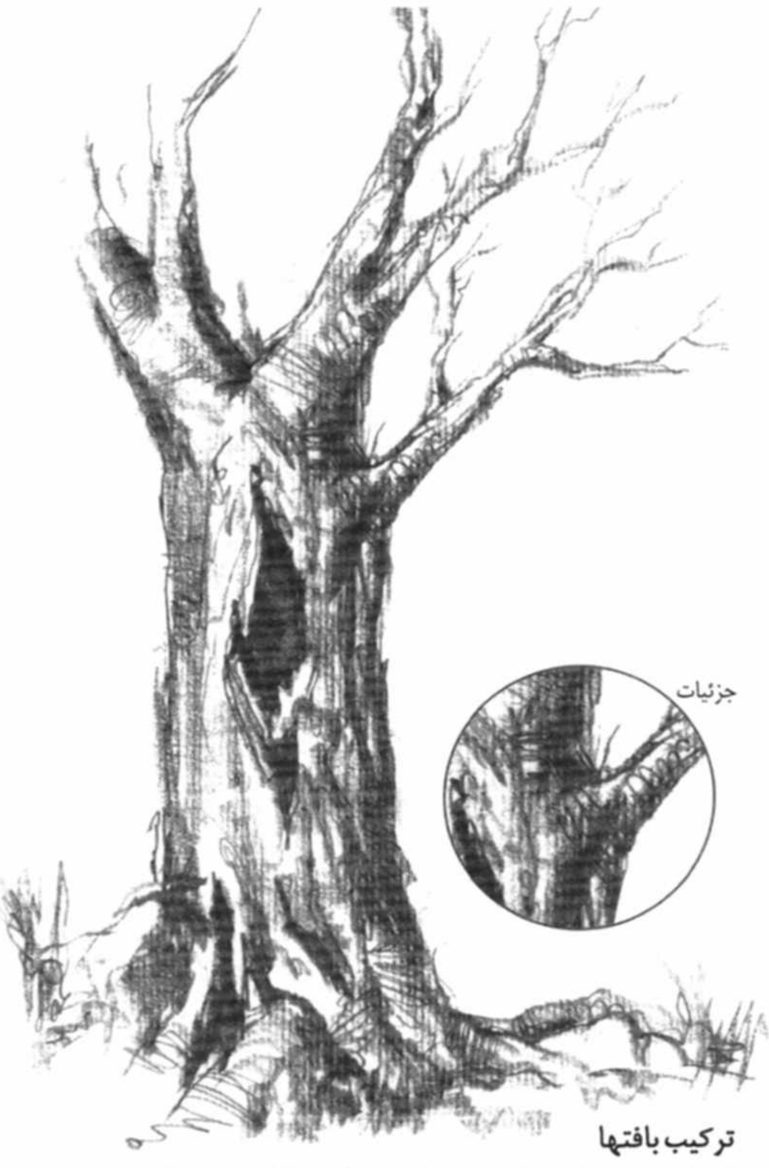
اولین مرحله در نمایش بافتها پیدا کردن بافتی است که با موضوع جور باشد. سطوح هموار و درخشندهٔ فلز و شیشه نور زیادی را منعکس می‌کنند. در این سطح، سایه‌های روشن کاملاً مشخص هستند و خطوط مدادی کنترل شده و محکم برای ایجاد آنها نیاز است. برای این موضوعات از کاغذ صاف و سخت ترین نوک مدادتان استفاده کنید. برای طراحی بافت زمخت و بی‌نظم چوب هوازده، از مداد سخت و نرم و خطوط متفاوت برای ایجاد گره‌ها، برآمدگیها و قسمتهای مختلف درخت استفاده کنید. هر چه طرحتان بی‌قاعده‌تر باشد، بهتر است. یک کاغذ با تعدادی بافت انتخاب کنید، و اجازه دهید تا دندانه‌های کاغذ بافت خود را به طراحی اضافه کنند.

طراحی سطوح درخشان

سطح هموار و درخشان یک قاشق تیرگیها و رو شنیها را منعکس می‌کند و طرح سایه‌ای جالب را ایجاد می‌کند. برای سایه زدن لایه‌های هموار ارزش رنگیهای تیره، از مداد HB استفاده کرده‌ام، به دقت شکلهایی که در بازتاب نور دیدم به دو قسمت تقسیم کرده‌ام. همانطور که در جزئیات پایین دست راست نشان داده شده است، برای سایه‌های روشن شعاعی از کاغذ را سفید گذاشته‌ام.

ارائهٔ تنهٔ درخت

بافت زمخت تنهٔ گره‌دار این درخت را با خطوط متفاوتی سریع، کنگره‌دار و لکه لکه، با خطوط عمودی که فرم تنه را دنبال کنند، کشیده‌ام. می‌توانید تعدادی از این تیپهای مختلف خطوط را در جزئیات زیر ببینید.



ترکیب بافتها

این اشیاء بی جان سطوح درخشان مختلف و الگوی بافتها با وجود جذابیت اما وقت‌گیر بودند. من برای الگوها و شکل‌ها به آنها به سادگی نگاه می‌کنم و سپس دقیقاً آنچه را می‌بینم، میکشم. به عنوان مثال توری را با طراحی سوراخها و تمیز نگه داشتن نخها (طراحی شکلهای منفی) مانند شکل پایین ایجاد کرده‌ام.



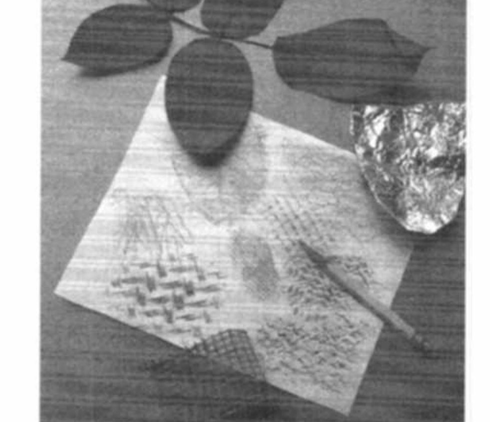
ارائهٔ بازتاب‌ها

این ماشین برای مطالعهٔ سطوح منعکس شده در طراحی بسیار مناسب است. برای دیدن بازتاب‌ها مانند شکلهای ساده، با چشمان نیمه باز جزئیات را نگاه می‌کنم و سپس طرح شکلهایی را که دیدم، می‌کشم. در مرحلهٔ بعد ارزش رنگیهای تیره و متوسط را با خطوط کوتاه و هاشور زدن بلوک بندی می‌کنم. سپس عمیق‌ترین سایه‌ها را تیره می‌کنم و جزئیات را با مداد نوک تیز HB اضافه می‌کنم.

جزئیات

در اینجا توجه خاصی به انحنای نواحی روشن و انحراف فرمهای منعکس شده در این سپر کرومی و درخشان کرده‌ام. این کار مطالعهٔ جزئیات دقیق است.

بوجود آوردن الگوها



از سطوح لوازم منزل یا موارد موجود در طبیعت برای اجرای سریع و آسان بافت استفاده کنید. یک برگ، فویل آلومینیومی مچاله شده، برنج، سبد، توری پنجره کلیپس یا گچ دیوار، هر چیزی که از خود نشان بگذارد. را روی کاغذ بمالید. این وسایل زمینه‌های جالبی را می‌سازند.

هنگامی که این اثر را ایجاد کردید، از ابزار طراحیتان استفاده کنید. مدادها، پاک کنها، محوکنها و انگشتان، تا نواحی انتخاب شده را با تیره کردن، روشن کردن یا حتی برجسته کردن بافت، بهتر نشان دهید. همیشه از یک کاغذ نازک برای ثبت بیشترین بافت ممکن استفاده کنید. همچنین با استفاده از کاغذهایی با سطوح بافتی متفاوت بافتهای متنوعی ایجاد کنید. ترکیب بافت کاغذ و موضوع طرحهای بسیار جالبی ایجاد می‌کند.

طراحی حیوانات

من همیشه مجذوب حیوانات بوده‌ام، و ساعات زیادی را در باغ وحش همراه با دفتر طراحیم صرف کرده، و بافت پوشش آنها، ساختار بدن آنها و حرکاتشان را مطالعه کرده‌ام. مداد ابزاری روان است و به آسانی می‌توانم پوشش هموار یک بز یا خطوط ریز یک گوزن با موهای نرم را بکشم. مطمئناً نیاز نیست به باغ وحش بروید تا مدل پیدا کنید؛ سعی کنید طراحیهای اینجا را کپی کنید، یا یک کتاب از حیوانات وحشی به عنوان منبع پیدا کنید، و حیواناتی که شما را جذب کردند بکشید.

مطالعهٔ سر

هنگام طراحی سر، توجه خاصی به برجسته ترین اجزای زرافه می‌کنم. روی پوزهٔ باریک و تیز، پلکهای سنگین و مژه‌های خمیدهٔ آن تأکید می‌کنم. برای اینکه شاخهای دکمه مانند آن به نظر نیایند که بعداً چسبیده شده‌اند، آنها را مانند یک خط ممتد که از پیشانی شروع شده و به سمت عقب در محلی که به سر می‌رسند انحنا یافته‌اند، طراحی کرده‌ام.

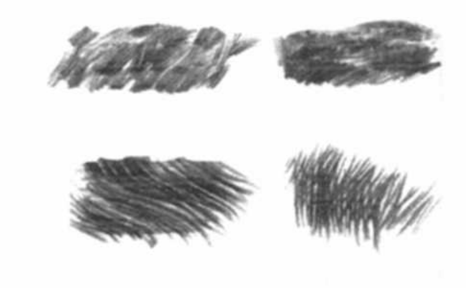
طراحی ساختار

برای طراحی کل بدن، باید مطمئن شوم که تناسبها درستند. با قراردادن دایره‌هایی به جای قسمت پایین سینه، شانه‌ها، بین استخوانهای کتف و شروع کردم. سپس از عرض بدن مانند راهنمایی برای بقیهٔ قسمتها استفاده کردم: گردن (از شانه تا سر) و پاها، طولی برابر با عرض بدن دارند، و سر حدوداً یک سوم طول آنها است.

تکمیل خالهای بدن

طراحی این سه زرافه را با شکل عمومیشان و سپس اجرای طرح آنها با مداد تیز HB شروع کردم. در مرحلهٔ بعد درون نقطه‌ها را با یک مداد گرد HB سایه زدم، و خطوط را در نواحی سایه‌دار چه در خالها و چه بین آنها را تیره‌تر کردم.

طراحی مو و موی بدن با استفاده از مداد B2 و HB





خلق یک پرتره

برای طراحی این اسب، روی اجزایش تکیه کرده ام. سوراخهای بزرگ بینی، چشمهای درشت، گوشهای تیز و استخوانهای قوی گونه که تمام آنها فرم این اسب را از گوسفند دست راست یا زرافهٔ صفحهٔ قبل متمایز کرده‌اند. برای طرح و جزئیات آن از مداد نوک تیز و برای سایه‌ها از کنار پهن مداد استفاده کرده‌ام. سپس برای برجسته نشان دادن ماهیچه‌ها از نوک مداد روی سایه‌ها استفاده کرده‌ام. نواحی سفید را برای لایهٔ نرم و جلادار گذاشته‌ام.

نمایش مو

برای نشان دادن بافت پوششی شاخهای بزرگ، از نوک مداد B2 استفاده کرده‌ام.
از خطوط بلند و موج‌دار برای بدن و از خطوط پیچک مانند و حلقه‌ای کوتاه برای پاها و زیر شکم استفاده کرده‌ام.



اسب

اسبها سمی یکپارچه و تک انگشتی دارند در حالیکه زرافه‌ها، گوسفندها و بقیهٔ نشخوار کنندگان داری سمی شکاف‌دار هستند.

توجه کنید که سم اسبها مقداری بیشتر از سم زرافه زاویه دارد و انگشتان زرافه کاملاً متقارن نیستند.



زرافه

نشان دادن فعالیت

من معمولاً از عکسهای حیوانات طراحی می‌کنم در نتیجه می‌توانم حرکاتی را که دوربین گرفته است، بکشم. در اینجا روی زاویهٔ تیزپاها تمرکز کرده‌ام و ماهیچه‌های زیرین را با تغییر جهت خطوط مشخص کرده‌ام.

هماهنگ کردن موضوع طراحی

پیش از اینکه هر حیوانی را طراحی کنم از خودم می‌پرسم چه چیزی آن را از بقیهٔ حیوانات متمایز کرده‌است. به‌عنوان مثال گوسفندها، اسبها و زرافه‌ها همگی دارای سم هستند و ساختار بدنی مشابهی دارند، اما یک گوسفند شاخ بلند شاخهایی خمیده پوششی پشمالو، یک اسب پوششی نرم و سمی تک انگشتی و یک زرافه گردن و پاهایی کشیده و الگوی بدنی شاخص دارند. تمرکز روی این شاخها طراحیتان را قابل باور و زنده می‌سازد.

نمایش فاصله

یکی از لذات طراحی توانایی نشان دادن فضاهای باز طبیعی روی کاغذ است. با جزئیات مشخص یا نامشخص، رویهم قراردادن موضوعات و تأکید روی سایزهای متفاوت می‌توان کوهها را دور و گلها را آنقدر نزدیک طراحی کرد که بنظر بیاید می‌توان آنها را چید. در اینجا نکات ساده‌ای برای ایجاد عمق در طراحی آورده شده است.

قراردادن موضوعات در پرسپکتیو

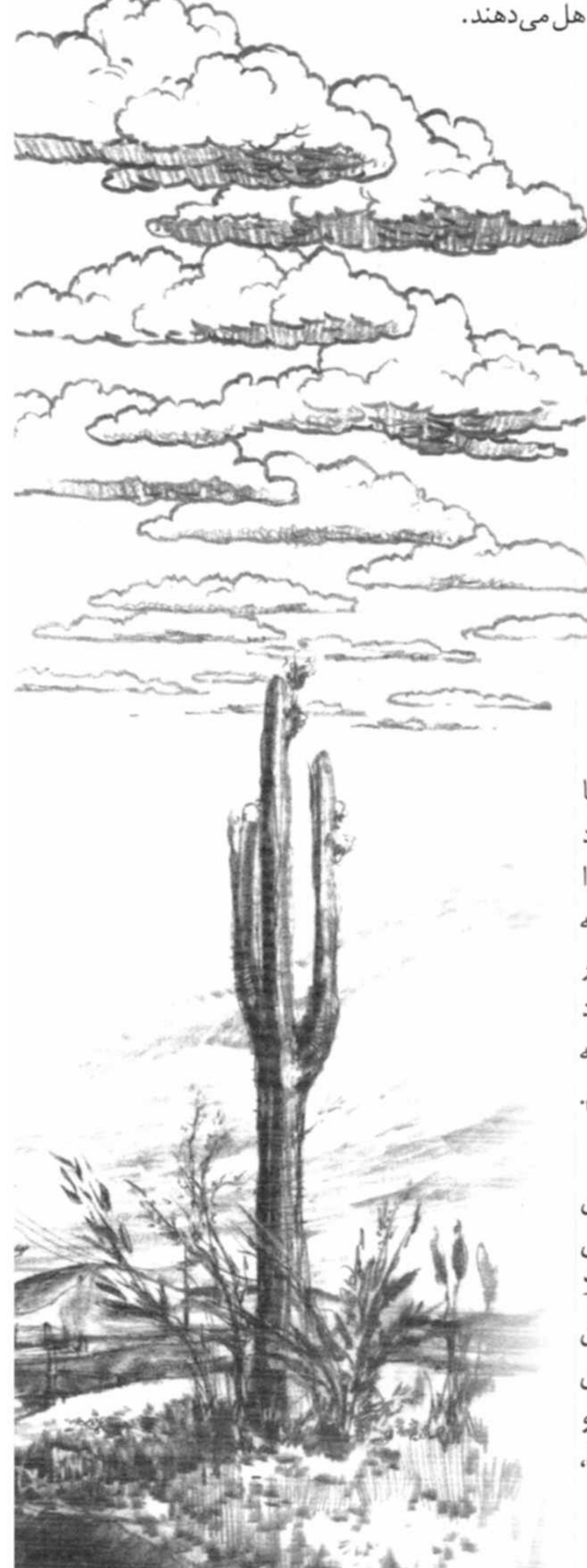
یکی از بهترین رموز برای اینکه موضوعی را دورتر نشان دهید قراردادن آن در فضای پرسپکتیو است. این فضا در طرحهای رنگی جزئیات کمرنگ‌تر و روش‌تر را و در طراحی با مداد ارزشهای رنگی روشن را فاصله‌دارتر و دورتر نشان می‌دهد. یک متد سادهٔ دیگر قرار دادن موارد رویهم است: هر چه جلوتر است خود به خود نزدیک‌تر به بیننده است. همچنین به سایز موضوعات نیز توجه می‌کنم. هر چیزی که نزدیک‌تر است بزرگتر و هر چه دورتر است کوچک‌تر بنظر می‌رسد، در نتیجه مواردی که در پیش زمینه هستند بزرگتر از آنهایی که در زمینهٔ پشت هستند بنظر می‌آیند. و هر چیزی بین این دو باید سایزش بین اندازهٔ این دو باشد.

استفاده از مقیاسهای متفاوت

نسبت سایزها نقش بزرگی را در اضافه کردن عمق به طرح بازی می کنند. همهٔ ما می‌دانیم که در زندگی واقعی تیر کابل تلفن بلندتر از کاکتوس است، اما بلندتر نشان دادن کاکتوس آن را در پیش زمینه نشان داده‌ام.

رویهم قراردادن

این طراحی ساده از ابرها نمونهٔ عالی از رویهم قرار گرفتن است. توجه کنید که بنظر می آید که ابرهای جلویی به سمت ما در حال حرکت هستند و ابرهای پشتی را به فاصلهٔ دورتری هل می‌دهند.



ترکیب متدها

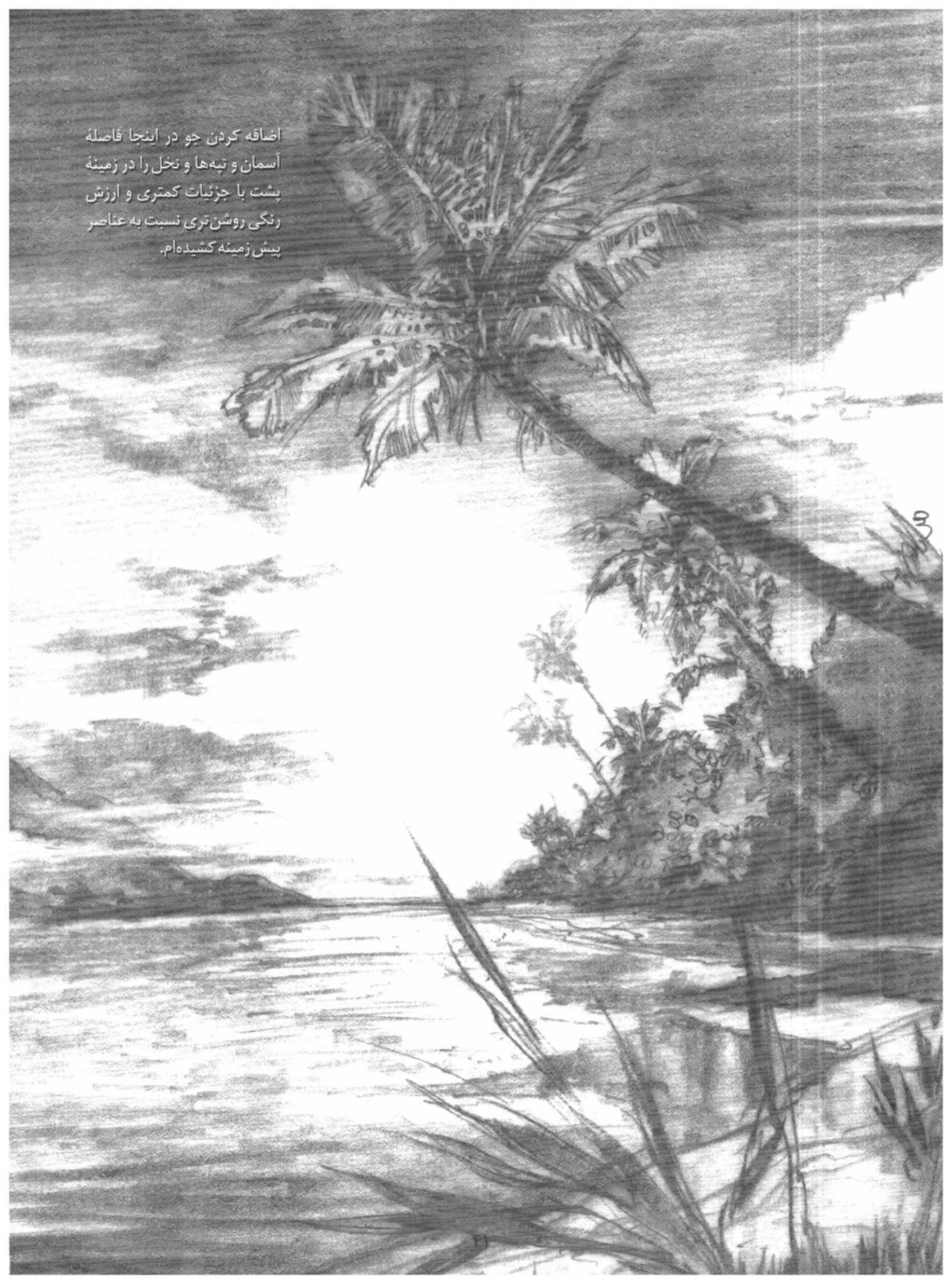


ترکیب تکنیکهای رویهم قرار دادن با تغییرات بافتها راه بسیار عالی برای ایجاد عمق است. در این قسمت کوچک تپه‌ها را رویهم قرار داده‌ام و اندازهٔ ابرها را هر چه به سمت افق نزدیک‌تر می‌شوند کوچکتر کشیده‌ام. در عناصر پیش زمینه موارد بیشتری را گنجانده‌ام و آنها را تدریجاً که به سمت تپه می‌روند، روشن‌تر کشیده‌ام.

بیشتر نشان دادن عمق



در این طراحی هر سه تکنیک برای نشان دادن عمق اجرا شده است، اما تفاوتهای اندازه‌ها در جاده، حصار و درختان کاملاً برجسته است. توجه کنید چگونه این خطوط عقب برنده در یک نقطه در افق باریک می‌شوند. این مثالی از پرسپکتیو خطی است (به صفحهٔ ۲۲ مراجعه کنید)،



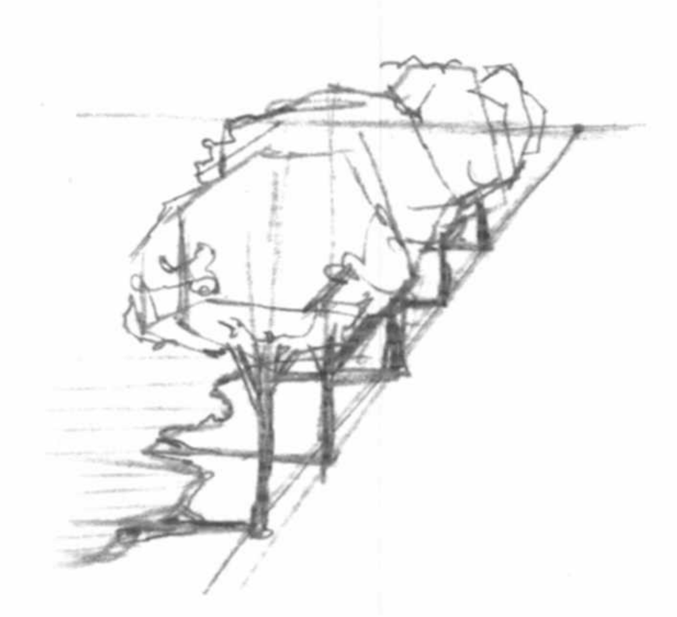
اضافه کردن جو در اینجا فاصلهٔ آسمان و تپه‌ها و نخل را در زمینهٔ پشت با جزئیات کمتری و ارزش رنگی روشن‌تری نسبت به عناصر پیش زمینه کشیده‌ام.

تمرین پرسپکتیو

داشتن اطلاعاتی دربارهٔ پرسپکتیو کمک می‌کند. هیچ چیزی بیشتر از پرسپکتیو، طراحی از مناظر و ساختمانها را واقعی نشان نمی‌دهد. در حقیقت احتمال دارد قبلًا بیش از آنچه که فکر می کنید می‌دانستید. آیا تا بحال توجه کرده‌اید که ریلهای راه‌آهن در یک فاصله‌ای در یک نقطه بنظر باریک می‌شوند، به آن پرسپکتیو خطی می گویند.

مشخص کردن شرایط

پرسپکتیو خطی موضوعی پیچیده است، اما نه آنطور که هنگامی که با اصول کمی آشنا هستید شما را بترساند. خط افق خط افقی است که هم تراز دید بیننده است؛ در یک منظره این خط واقعاً خط افق است. هنگامی که دو خط موازی به عقب می‌روند، نقطه‌ای در خط افق را که این دو خط با هم ناپدید می‌شوند را نقطه ناپدیدشدن می گویند. به عنوان مثال، یک ریل آهن یا جادهٔ را بکشید. به این کار پرسپکتیو یک نقطه‌ای می گویند، زیرا خطوط همدیگر را در یک نقطه قطع می کنند. وقتی یک ساختمان را روی هر چیزی با یک نمای روبروی کامل بکشید، دو طرف طرح را می بینید. هر طرف نقطهٔ ناپدید شدن خودش را در خط افق دارد. یکی به سمت راست و دیگری به سمت چپ ساختمان. این حالتی از پرسپکتیو دو نقطه‌ای است (به طرح دست راست توجه کنید). شمردن سمتها و طرحها کافی است، اجازه دهید بعضی ساختارها را با پرسپکتیو خطی بکشیم.

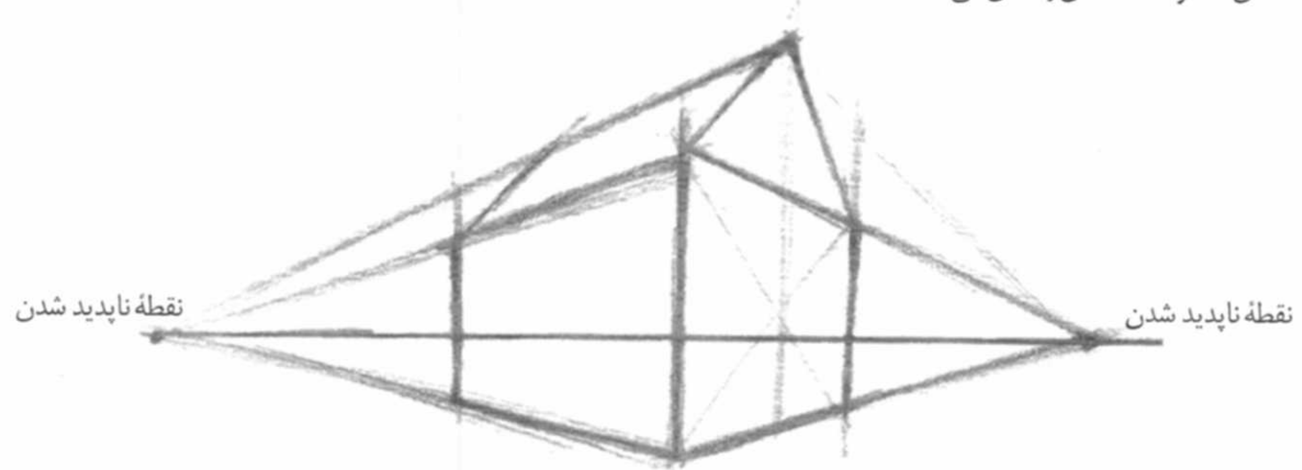


پرسپکتیو یک نقطه‌ای

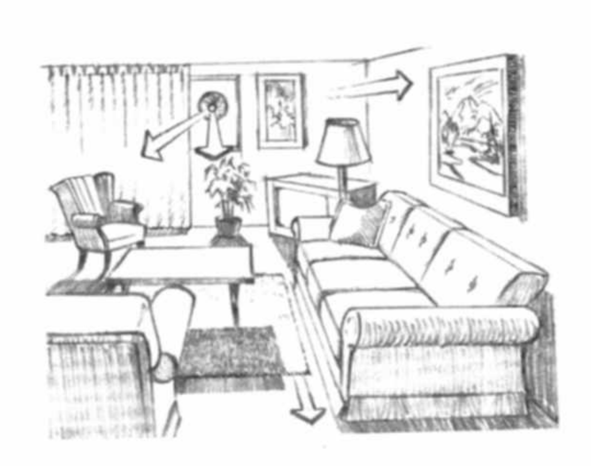
برای نشان دادن پرسپکتیو یک نقطه‌ای نیازی به خطوط افقی ندارید. یک ردیف عمودی از درختان نیز از این قانون پیروی می کند. موضوعاتی که فضای یکسانی اشغال می کنند، مانند این درختان و سایهٔ طرحهایشان هر چه بیشتر به سمت نقطهٔ ناپدید شدن می‌روند، بنظر نزدیک‌تر بهم می‌آیند.

پرسپکتیو دو نقطه‌ای

این طرح نقطهٔ ناپدید شدن را برای دو طرف ساختمان نشان می‌دهد. کشیدن خطوط از گوشه‌های بالا و پایین به سمت نقاط ناپدید شدن، خطوط ساختمان رانشان می‌دهد.



پرسپکتیو درون خانه



در ترکیبات درون خانه واقعاً نمی‌توانید خط افق را ببینید و این خط، خط دید شما است. یک نقطه را در مرکز دیدتان به عنوان نقطهٔ ناپدید شدن انتخاب کنید و تمام خطوط اتاق و موضوع را به سمت دور از این نقطه و عقب آن بکشید. سپس از همان تکنیکی که در مناظر برای ایجاد عمق بکار بردید، استفاده کنید. ارزشهای رنگی روشن‌تر را در زمینهٔ پشت و جزئیات بیشتر را در پیش زمینه بکار برید. فقط تفاوتها را ماهرانه‌تر و دقیق‌تر مشخص کنید زیرا فاصله خیلی زیاد نیست.

اجرای پرسپکتیو

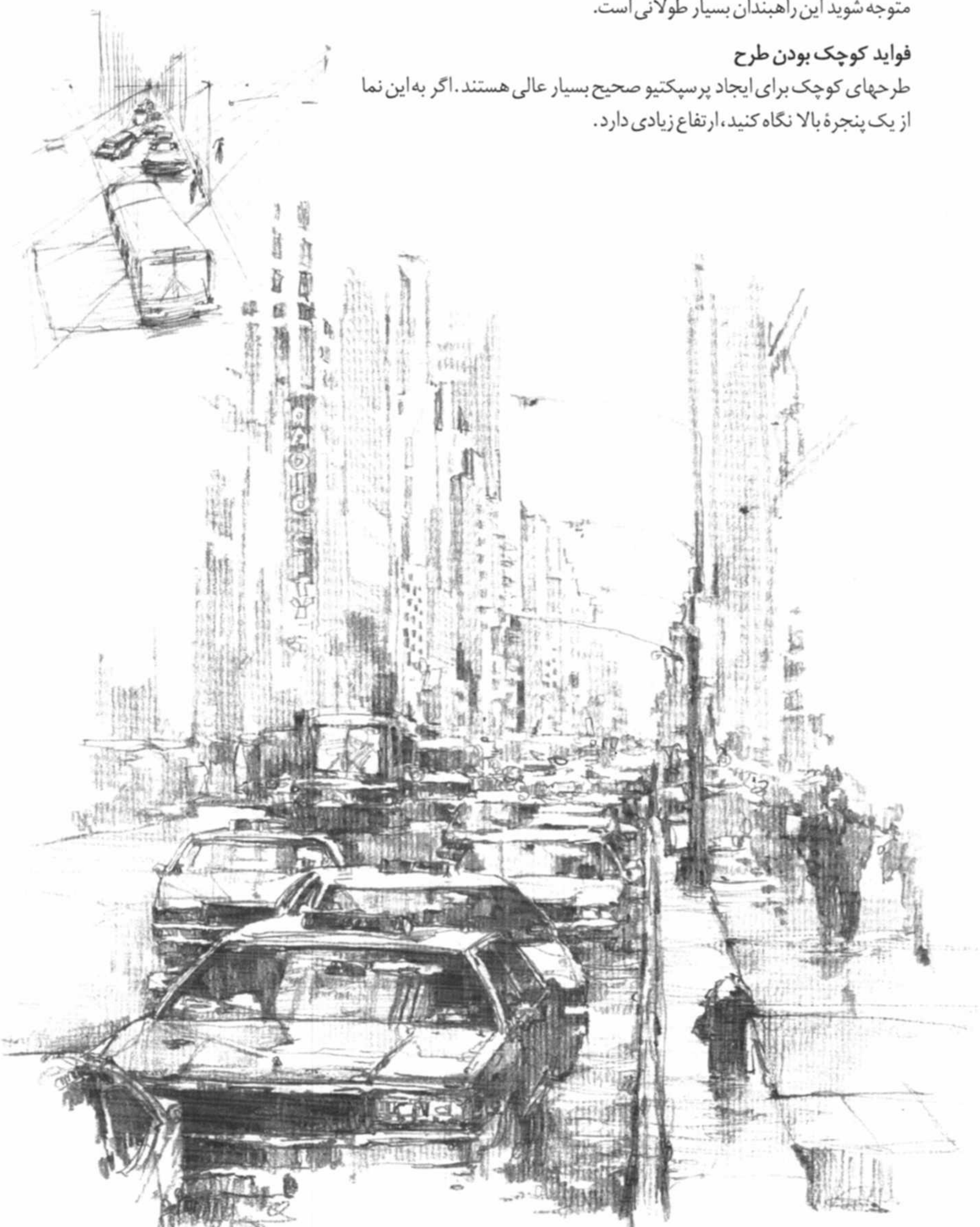
این طراحی ساده مثال خیلی خوبی برای نشان دادن این است که چگونه پرسپکتیو به طرح عمق و جذابیت می‌بخشد. حصار در پیش زمینه و خطوط تلفن در زمینهٔ پشت با پرسپکتیو یک نقطه‌ای و خود ساختمان با پرسپکتیو دو نقطه‌ای کشیده شده است. توجه کنید که نقطهٔ ناپدید شدن برای حصار در این کاغذ نیست، و خیلی دورتر در سمت راست قرار دارد.

نشان دادن فواصل

این خیابان شلوغ و بزرگ در شهر مثالی کلاسیک از پرسپکتیو یک نقطه‌ای است، اما این تکنیکی نیست که در این طراحی بکار برده شده است. همچنین موضوعات را روی هم پوشش داده‌ام، مقیاسها را عوض کرده‌ام و ارزشهای رنگی فواصل را روشن کرده‌ام تا متوجه شوید این راهبندان بسیار طولانی است.

فواید کوچک بودن طرح

طرحهای کوچک برای ایجاد پرسپکتیو صحیح بسیار عالی هستند. اگر به این نما از یک پنجرهٔ بالا نگاه کنید، ارتفاع زیادی دارد.



طراحی سگها

سگها تنها بهترین دوستان انسانها نیستند، بلکه موضوع جالبی نیز برای هنرمندان می‌باشند. حتی افرادی که سگ ندارند، سگها را موضوعات جذابی برای طراحی می‌دانند زیرا در دسترس و جالب هستند و اندازه و شکلهای متفاوت زیادی دارند و می‌توانید هزاران طراحی از روی آنها بکشید بدون اینکه مجبور شوید یک سگ را دوبار بکشید!



سگ شکاری کوهستانی غربی

برای طراحی موهای بلند و مجعد این سگ ستیزه‌جو، از نوک یک مداد تیز استفاده کرده‌ام و خطوطم را آزادانه خمیده کشیده‌ام. سپس از کنار نوک مداد برای نواحی تیرهٔ موهای نرم‌تر پشت سگ استفاده کرده‌ام.



بوکسور

می‌توانید بگویید این یک سگ جوان با پاهایی بزرگ و باریک و گردن و سینه‌ای رشد نیافته است. این توله‌سگ را با رفتاری مانند بوکسورها کشیدم یعنی پوزه‌ای مربع، صورتی پهن و فکی مشخص. همچنین حالت کنجکاو آن را نیز دوست دارم، که در سر و ابرهای بالایش نشان داده شده است.



سگ شکاری جک راسل

این نژادی موکوتاه است، در نتیجه طرحهایم را هموار کشیدم و سپس با کنار مداد آنها را سایه زدم. برای قسمتهای تیرهٔ پشت و گوش از مدادی با نوک نرم و از خطوط روشن‌تر برای نشان دادن ماهیچه‌های زیر موهای سفید استفاده کردم.



سگ سکاری طلایی

این سگ پوششی نرم و بلند دارد که شکل زیرین سگ را پنهان کرده است. این بار خطوط بلند و افتادهٔ دور گردن و فرمهای آزاد پیچ خوردهٔ دور سگ را با مداد HB کشیده‌ام. سپس چشمها و بینی را با سایه‌های تیره با مداد B2 برجسته کرده‌ام.

سگ گلهٔ آلمانی

این نژاد گوشهای تیز و بزرگ، پوزهٔ باریک و موهایی ضخیم با پوششی سیاه بالای چشمانش دارد. پس از جدا کردن ارزشهای رنگی متوسط با مداد B، با استفاده از مداد B2. با نوک ضخیم در نواحی تیرهٔ مو خطوط عمودی و کوتاهی در جهت رویش مو، به طرف خارج و دور از چشم کشیدم.

ایجاد تناسب



اضافه کردن جزئیات: از کنار و نوک مداد HB برای مشخص کردن موها و تکمیل سایه‌ها استفاده کنید. از نوک تیز مداد B2 برای سایه‌های عمیق استفاده کنید.



سایه زدن: حال خطوط را اصلاح کنید و فرم آن را با بلوک بندی سایه‌های اولیه کامل‌تر کنید.
از کنار و نوک مداد HB برای این مرحله استفاده کنید.



اصلاح کردن: سپس شکلهای اصلی را با قراردادن تعدادی خط درون آنها برای مشخص شدن طرح صورت و خط سوراخ بینی، اصلاح کنید. از همان تکنیک کمرنگ استفاده کنید.



بلوک بندی: با بلوک بندی ساده‌ترین شکلها که شکل کلی سر را می‌سازند شروع کنید. از کنار مداد HB استفاده کنید و با خطوط سریع زوایا را بکشید.

مطالعهٔ موضوع طراحی

با وجود اینکه همهٔ سگها ساختار اسکلتی مشابهی دارند، اما تفاوتهای زیادی بین نژادهای مختلف وجود دارد که در طراحی باید به آن توجه کنید. موضوع را به خوبی نگاه کنید. مدل زنده با عکس تفاوتی ندارد، و سعی کنید دو نسخه از رفتار واحدی که می بینید بکشید. پوزه گرد است یا مربع؟ گوشها مستقیم به سمت بالا هستند یا آویزانند؟ گرد هستند یا تیز؟ مو بلند و صاف، کوتاه و مجعد، زبر یا نرم است؟ سپس هنگامی که آمادهٔ طراحی هستید، مراحل چارت صفحه قبل را دنبال کنید و بعضی از تکنیکهایی را که درآن صفحه توضیح داده‌ام را بکار برید.



یک دختر و توله سگش

در اینجا تصمیم گرفتم تا یک طراحی تکمیل شده با زمینه را انجام دهم. از روی عکس کار کردم زیرا نه دختر بچه و نه توله سگ آنقدر می ایستند تا من طراحیم را تکمیل کنم به کوچک کردن پای دختر بچه توجه کنید.

شروع به طراحی پرتره

سر و صورت نقطهٔ شروع خوبی برای طراحی انسانها هستند. شکلها نسبتاً ساده‌اند و اندازه‌گیری پرتره‌ها آسان است. و همچنین طراحی پرتره‌ها جذاب است. هنگامی که به پرتره‌ای نگاه می‌کنم که خودم آن را طراحی کرده‌ام و مشابه فردی است که او را طراحی کرده‌ام، مخصوصاً موقعی که آن فرد از نزدیکان من باشد، احساس خوشنودی فراوانی می‌کنم. پس چرا با بچه‌ها شروع نکنیم؟

طراحی پرترهٔ بچه‌ها

هنگامی که طراحی اجزا را تمرین کنید، برای کشیدن پرترهٔ کامل آماده‌اید. ممکن است مایل باشید از روی عکس طراحی کنید، چون بچه‌ها بندرت برای مدت طولانی یک جا می‌نشینند. اجزا را با دقت مطالعه کنید و سعی کنید آنچه را واقعاً می‌بینید بکشید، نه چیزی را که فکر می‌کنید چشم یا بینی باید آن شکل باشد. اما اگر طراحیتان خیلی عالی نشد، دلزده نشوید. فقط تمرین کردن را ادامه دهید.

شروع با یک عکس خوب

هنگامی طراحی از عکسها را ترجیح می‌دهم، آنهایی را که حالتی راحت و رسمی دارند انتخاب کنم. همچنین سعی می‌کنم نمای نزدیکی از صورت را بگیرم تا بتوانم به راحتی اجزای صورت را مطالعه کنم. این عکس پسری بنام گاج است که ۲ سال و نیمه و برای طراحی مناسب است.



طراحی خطوط راهنما

ابتدا برای شکل سر یک بیضی کشیدم و یک خط عمودی مرکزی خیلی کمرنگ کشیدم. سپس خطوط راهنمای افقی را با توجه به چارت بالای صفحه اضافه کردم و طرح کلی اجزا را اجرا کردم. هنگامی که از طرح کلی راضی شدم، خطوط راهنما را پاک کردم.





تمام کردن پرتره

با کنار مدادم شروع به جدا کردن ارزشهای رنگی متوسط نواحی سایه زده شده کردم، فشار مداد را به آرامی دور چشمها، بینی و یقه زیاد کردم. برای تیره ترین سایه‌ها و موهای سیاه و صاف گاج از کنار مداد B2 استفاده کردم و خطوطم را رویهم کشیدم و تعدادی موهای ریز در طول پیشانی با نوک تیز مدادم اضافه کردم.

تناسب بچه‌ها

برای تقسیم سر بصورت افقی از وسط خط راهنما بکشید، سپس نیمهٔ پایینی را به چهار قسمت تقسیم کنید. برای قرار دادن چشمها، بینی، گوشها و دهان مانند مثال از خطوط راهنما استفاده کنید.

۱/۲

۱/۴

جدا کردن اجزای صورت

پیش از طراحی یک پرترهٔ کامل، سعی کنید اجزا را جداگانه بکشید تا حس شکلها و فرمها را بدست آورید. به صورتها در کتابها و مجلات نگاه کنید و تا جایی که می‌توانید پرتره بکشید.







ایرادات معمول در تناسب

تقریباً موارد کمی در این طراحیهای سر گاج اشتباه هستند. آنها را با عکس صفحه قبل مقایسه کنید و ببینید آیا می‌توانید اشکال آنها را پیش از خواندن متن متوجه شوید

خطوط صاف: برای مژه‌ها مژه ها نباید مانند میله های چرخ صاف و مستقیم باشند. و دندانها را مانند یک شکل بکشید؛ سعی نکنید هر دندان را جداگانه بکشید.





گونه‌های زیاد گرد شده: بچه ها صورتی گرد دارند اما آنها را مانند موش خرما نکشید. و گوشها را گرد بکشید نه تیز.



پیشانی کوتاه: بچه‌ها نسبت به بزرگسالان پیشانی‌های بلندتری دارند. با کوتاه کشیدن پیشانی سن گاج را بالا برده‌ام.



گردن باریک: گاج گردنی باریک دارد، اما نه اینقدر باریک. به عکس نگاه کنید تا ببینید گردن در چه محلی به صورت و گوشها رسیده است.

طراحی سر بزرگسالان

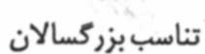
تناسب سر یک بزرگسال نسبتاً با سر یک بچه متفاوت است، اما پروسه‌های طراحی آنها مشابه است. خطوط راهنما را طراحی کنید تا اجزا را قرار دهید، و با کشیدن شکلهای اولیه شروع کنید. و نمای نیم رخ را فراموش نکنید. اجزای صورت بزرگسالان از کنار برای طراحی بسیار جالب است، زیرا به راحتی می‌توانید شکل ابرو، طرح بینی و فرم لبها را ببینید.

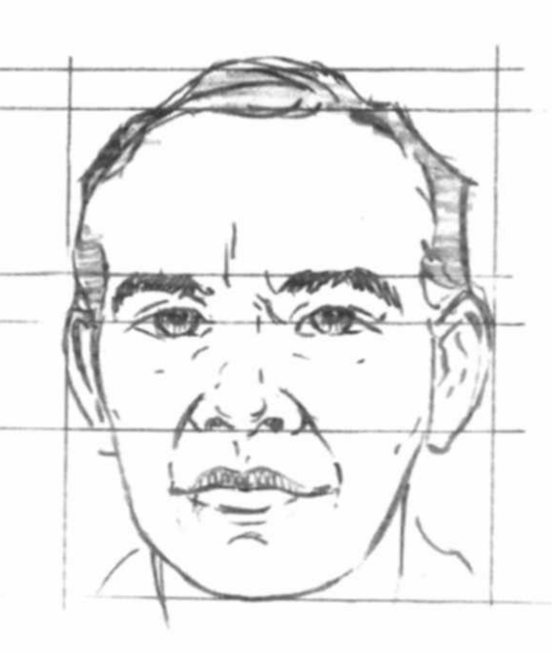
نشان دادن حالت و احساس

من از طراحی حالات و احساسات مختلف در چهرهٔ افراد لذت می‌برم، مخصوصاً احساساتی که خیلی زیادند. چون اینها فقط طراحی هستند نه پرتره‌های عادی، طوری طراحی کرده‌ام که به آنها انرژی ببخشد و بنظر بیاید که خود پرتره این حالت بوده است، و دوربین این حالت را دقیقاً در آن لحظه ثبت کرده است. من معمولاً با زمینه‌ها اذیت نمی‌شوم. من نمیخواهم که چیزی حالت پرترهٔ مرا تحت تأثیر قرار دهد. اما گردن و شانه‌ها را می‌کشم تا طراحیم حالت شناور در فضا پیدا نکند.

طراحی نیم رخ

من این اجزای برجسته را دوست داشتم در نتیجه وی را از نیم رخ کشیدم. از کنار و نوک مداد HB استفاده کردم.





تناسب بزرگسالان

دنبال تناسبهایی بگردید که طراحیتان را به صورت واحد و هماهنگی در بیاورد؛ به فاصلهٔ بالای سر تا چشمها، چشمها تا بینی و بینی تا چانه توجه کنید. نگاه کنید که چگونه دهان بین بینی و چانه قرار دارد و گوشها در برابر چشمها و بینی قرار دارند.



حالت شوک زده

هنگامی که می‌خواهم حالتی را خیلی اثر گذار نشان دهم، روی خطوط دور چشمها و دهان تکیه می‌کنم. ارائهٔ شکل کامل و گرد عنبیه و نمایش پلکها و دهان باز حالت شوک زده را نشان می‌دهد.



خوشحال

بچه‌ها ترکیب ملایمی دارند، در نتیجه این خطوط لبخند زدن را نسبتاً دقیق کشیده‌ام. با کنار مدادم سایه‌های روشنی دور دهان برای نشان دادن چینها کشیده‌ام، و چشمها را نیز کمی باریک کشیده‌ام تا نشان دهم چگونه لبخند زدن ماهیچه‌های چانه را می کشد.

تعجب زده

در اینجا بسیاری از قسمتهای صورت را سفید باقی گذاشته‌ام تا توجه به سمت چشمها و دهان جلب شود. از نوک مداد برای خطوطی که حالت را نشان می‌دهند و از کنار مداد برای تودهٔ موهای سیاه استفاده کرده‌ام.

اطلاعاتی برای هنرمند

اگر نتوانستید عکسی از آن حالتی که می‌خواهید پیدا کنید، سعی کنید در آیینه نگاه کنید و آن حالت را اجرا کنید و سپس از خودتان طراحی کنید.

پرترهٔ بچه‌ها

تماشای بچه‌ها لذت بخش است، و آنها موضوعات جالبی برای طراحی هستند. هنگامی که در حال فعالیت هستند باید خیلی سریع از آنها طراحی کنید (احتمالاً به همین دلیل طراحیهای زیادی از بچه‌ها در هنگام خواب وجود دارد). اگر خودتان بچه ندارید با دفتر طراحیتان به ساحل یا پارک بروید و طرحهای سریعی از بازی بچه‌ها بکشید. اگر بچه‌ای را که از او طراحی می کنید نمی‌شناسید، گاهی این کار به شما کمک می کند. زیرا از این راه شما نقطه نظر خودتان را از آن بچه ارائه کرده‌اید.

صاف بودن خطوط

یک خط کانتوری ساده و هموار برای تمرین تناسب و هماهنگی چشم و دست جالب و عالی است. منظور این است که بدون اینکه مدادتان را بلند کنید یکسره طراحی کنید. مگر اینکه در مواردی که مجبور هستید دستتان را بلند کنید. طراحی کانتوری را از هر جا می‌توانید شروع کنید اما من معمولاً با صورت شروع می‌کنم، سپس به آرامی شکل را ادامه می‌دهم. اگر به انتهای خطی رسیدید، آنقدر به عقب برگردید تا به یک ناحیهٔ جدید برسید و از آنجا دوباره شروع کنید.



تناسب کودک نوپا

کودکان نوپا تقریباً چهار برابر سرشان قد دارند، که سرشان را نسبتاً بزرگ نشان می‌دهد.



کشیدن طراحیهای سریع

احساسات بچه‌ها در ژستها، حرکات و حالتها آزادانه‌تر و انعطاف پذیرتر از بزرگسالان است، برای اینکه خیلی روی طراحیم کار نکنم سریع طراحی می‌کشم. ابتدا موضوع طراحی را چند دقیقه با دقت نگاه می‌کنم و سپس چشمهایم را می‌بندم و آنچه را دیده‌ام، تصور می‌کنم. بعد چشمهایم را باز می‌کنم و از حافظه‌ام آنچه را دیده‌ام، طراحی می‌کنم. این کار باعث می‌شود طراحیم را خیلی پیچیده نکشم. مانند بچه‌ها که ساده هستند. این مدل را امتحان کنید؛ بسیار جالب است.

نشان دادن سن

این موضوع مخصوص را انتخاب کردم چون احساس شاد دختر را که با خجالت نقاشیش را نشان می‌داد دوست داشتم. او نوجوان است، اما یک کودک نو پا نیست، در نتیجه سر و پاهایش در تناسب نسبت به بدن از یک بچهٔ کوچکتر مشخص ترند.



تمرین پرتره‌ها

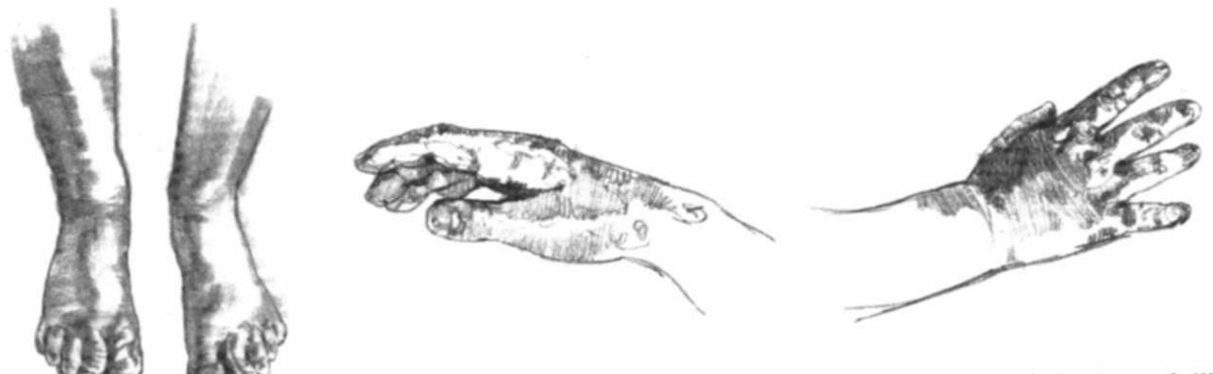
این پسربچه مثال خوبی برای یک کودک نوپا است. قدش چهاربرابر سرش است و دست و پاهایش چاق است. کفشهایش مقداری برای پاهایش بزرگ است و نیز آنها را همینطور کشیده‌ام. و برای اینکه نشان دهم یک روز تابستان بوده است، او را روشن سایه زده‌ام. و نواحی اطرافش را سفید باقی گذاشته‌ام که نور خورشید را نشان دهد.

چگونگی نماش طرح برای اینکه مطمئن شوید دخترها در مرکز توجه قرار دارند، آنها را دقیقاً جلوی کار کشیده‌ام، در نتیجه وجود آنها مناظر پشت را کوتاه‌تر نشان می‌دهد.



طراحی تفاوتها

به جز اینکه قد بچه‌ها چند برابر سرشان است موارد دیگری نیز وجود دارد که باید به آنها توجه کرد. تناسبهای صورت آنها با بزرگسالان متفاوت است، و دست و پاهای چاق‌تر و انگشتان و پنجه‌های کوچکتری دارند. معمولاً شکمی نسبتاً برآمده دارند و فرم آنها در حالت کلی گرد و نرم است. هنگامی طراحی بچه‌ها مداد را نرم و راحت بگیرید و خطوط را آزاد و راحت بکشید.



مطالعهٔ دستها و پاها

این طراحیها از دست و پای بچه‌ها را مطالعه کنید و سپس آنها را با خودتان مقایسه کنید. انگشتان بچه‌ها کوتاه و چاق با شکلی تقریباً مثلثی است. پاهایشان نرم و گوشتالو با شکل مربعی است.

پایان کار

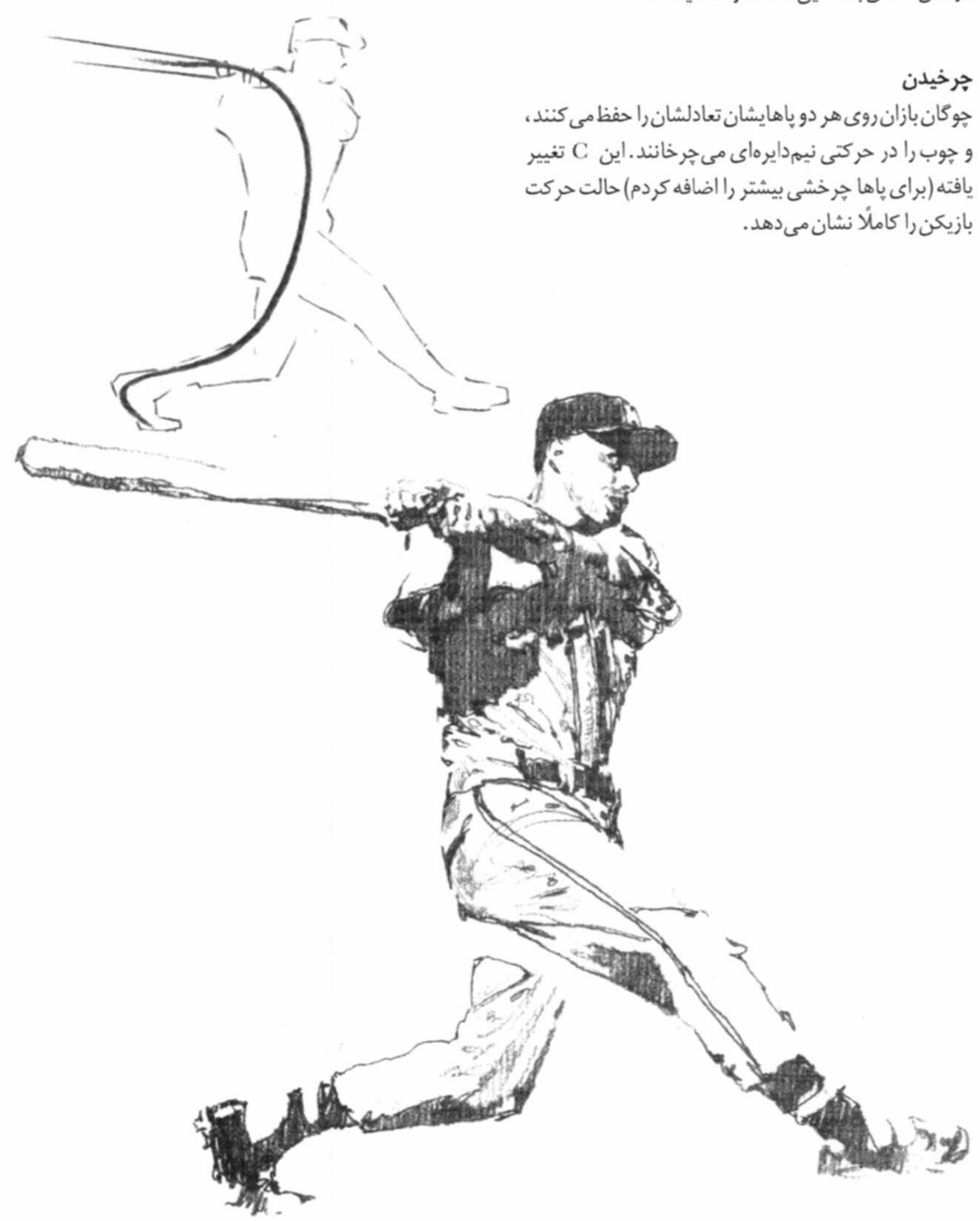
بازیکنان بیس بال برای یک لحظه پیش از پرتاب کردن توپ روی یک پا تعادلشان را حفظ می کنند، در اینجا یک C خمیده برای نشان دادن خط فعالیت کشیده‌ام، تا نشان دهم که دو سمت بالا و پایین این انحنا تعادل بازیکن را حفظ کرده‌اند.

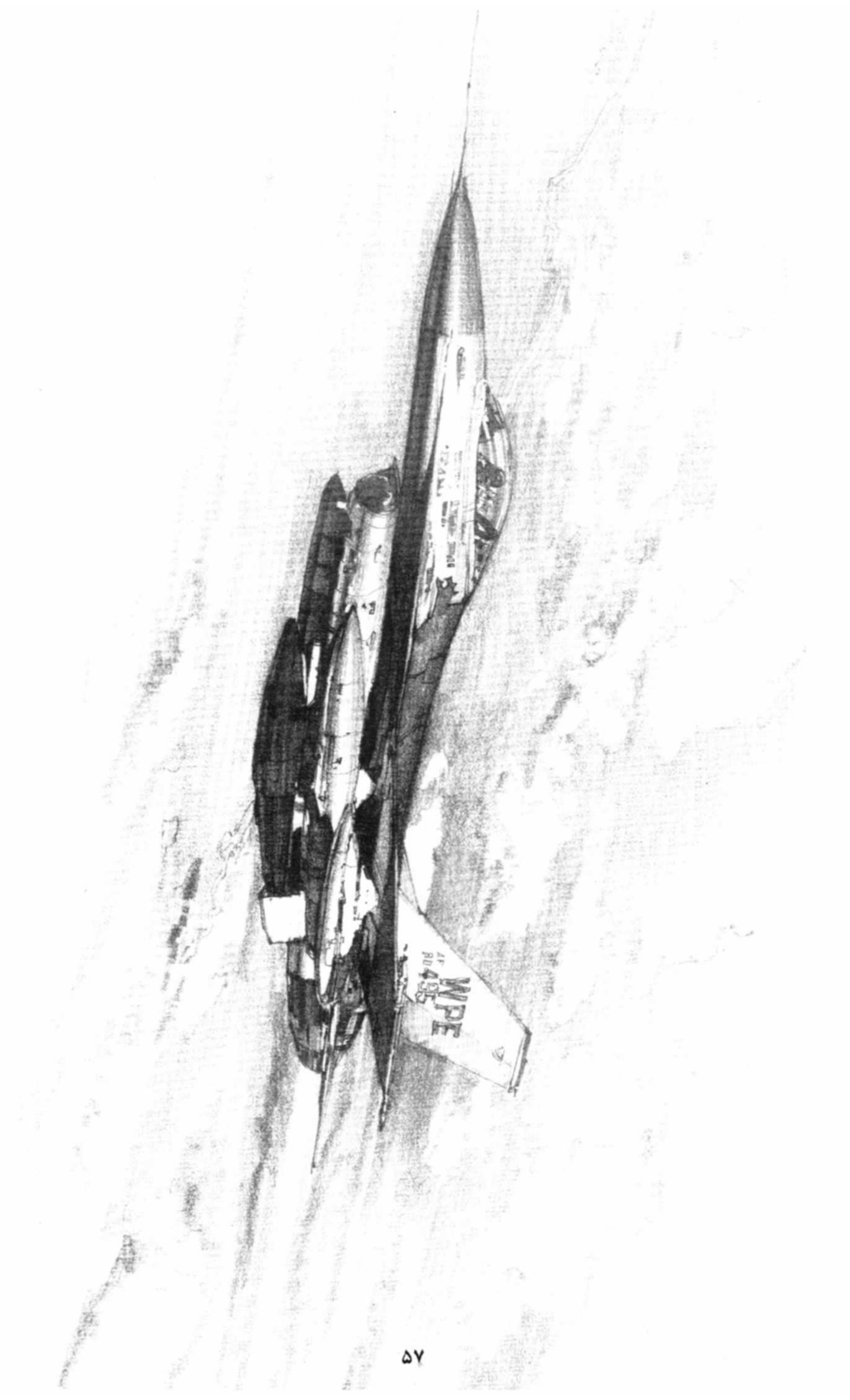
توصیف خط فعالیت

یکی از موضوعات دلخواه من برای طراحی فعالیت ها فیگورهای ورزشی است. با وجود اینکه از تماشای مسابقات لذت می برم، بندرت از روی مدلهای زنده طراحی می کنم؛ ترجیح می‌دهم از روی عکسها کار کنم که فعالیت را برای من نگه داشته‌اند! طراحی را با کشیدن خط ساده‌ای بنام خط فعالیت شروع می کنم، که معمولاً خطی خیده یا مورب است که حرکات عمومی بازیکن را دنبال می کند. سپس بقیهٔ فیگور را دور این خط می کشم، توجه زیادی به حالتی که بدن، تعادلش را حفظ کرده است، داشته باشید. اگر بنظر ورزشکار در حال افتادن باشد این حالت درست نیست!

چرخیدن

چوگان بازان روی هر دو پاهایشان تعادلشان را حفظ می کنند، و چوب را در حرکتی نیم‌دایره‌ای می چرخانند. این C تغییر یافته (برای پاها چرخشی بیشتر را اضافه کردم) حالت حرکت بازیکن را کاملاً نشان می دهد.



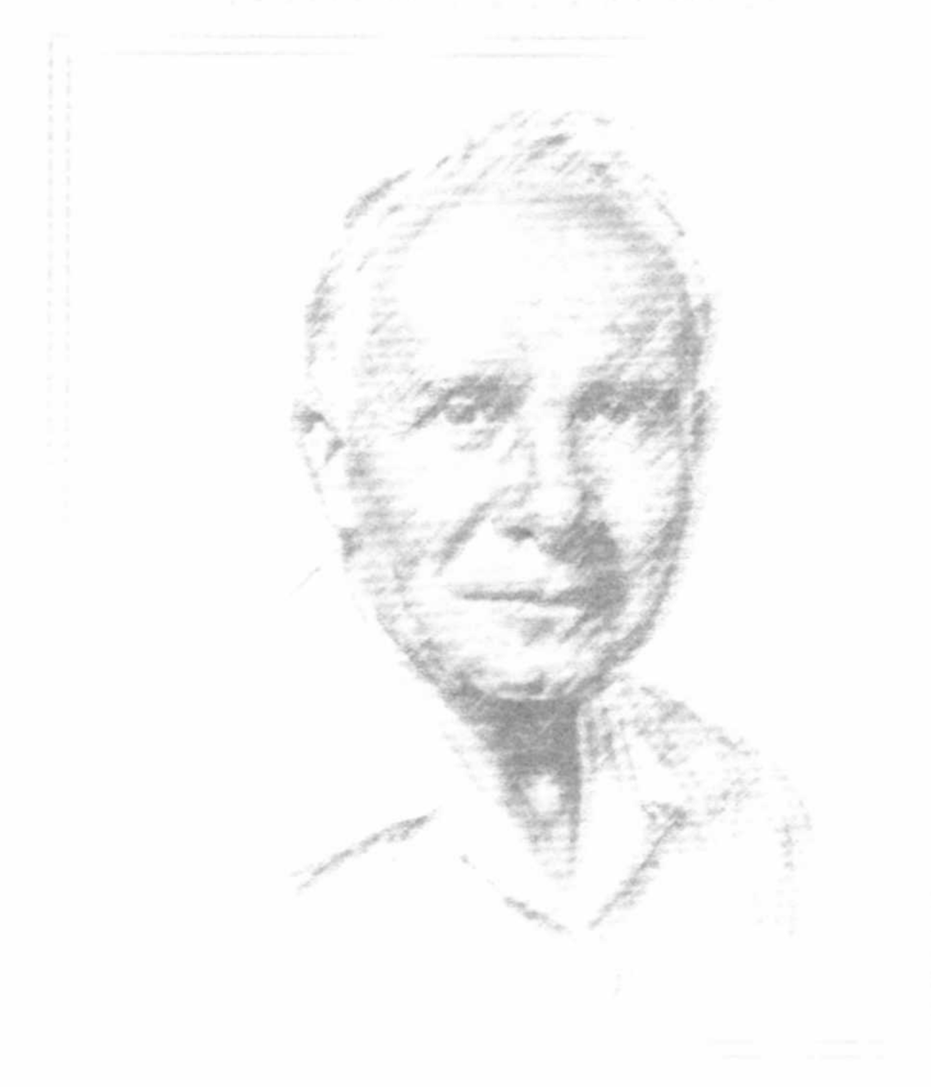




بخش دوم

طراحی درختان

نوشته ویلیام اف.پاول



ویلیام ف. پاول از شما دعوت می کند تا به دنیای هنریش بیایید تا به شما نشان دهد که چگونه درختان زیبایی طراحی کنید و علاوه بر این دربارهٔ سایه زدن، بافت، ترکیب و پرسپکتیو نیز به شما اطلاعاتی می‌دهد. در این کتاب او شماری از تکنیکهای طراحی و اثرهای خاص آنها را مرحله به مرحله برای تکمیل طراحی شما توضیح می‌دهد.

در آخر شما طراحیهای زیبا و قابل تحسینی از درختان را خواهید دید و می‌توانید از آنها کپی کنید! یاد بگیرید که چگونه با بلوک بندی به شکل اولیه نزدیک شوید سپس بیاموزید که چگونه مرحله به مرحله کارتان را با توضیحات واضح هر مرحله تکمیل کنید.

پروسه‌های طراحی را ادامه دهید، و فرم مورد نظرتان را با استفاده از سایه زدن بدست آورید.



درختان

نوشته **ویلیام، اف.، پاول**

کمیت‌هایی را که در درختان معمولاً تحسین می کنیم، خصلت‌هایی است که آنها را در خودمان و دیگران ارزشمند می‌دانیم قدرت، وقار و استقامت. شاید به همین دلیل است که بصورت طبیعی آنها را موضوعات هنرمندانه‌ای می‌دانیم. و به خاطر اینکه در هر جایی درخت وجود دارد همیشه موضوعاتی برای طراحی وجود دارد. در این کتاب، پروسه‌های مرحله به مرحلهٔ طراحی انواع مختلفی از درختان، از بلوک بندی ابتدایی شکلها گرفته تا اضافه کردن جزئیات نهایی را می‌آموزید. همچنین دربارهٔ شکلهای ابتدایی درختان، تیپهای برگها، اصول سایه زدن، ترکیب و پرسپکتیو نیز می‌آموزید. علاوه بر این نکاتی در مورد الگوی طراحی ریشه، شاخه‌ها، تنه درختان ـ حتی درختهای افتاده ـ و تکنیکهای ساده‌ای برای سایهٔ طرح و شاخ و برگهای روی زمین نیز فرا می‌گیرید. با کمی تمرین، می‌توانیدگونه‌های مختلفی از درختان را طراحی کنید که هر کدام از آنها خوصیات خاص و منحصر به فرد خود را دارا باشند.



نوشتهٔ ویلیام اف. پاول

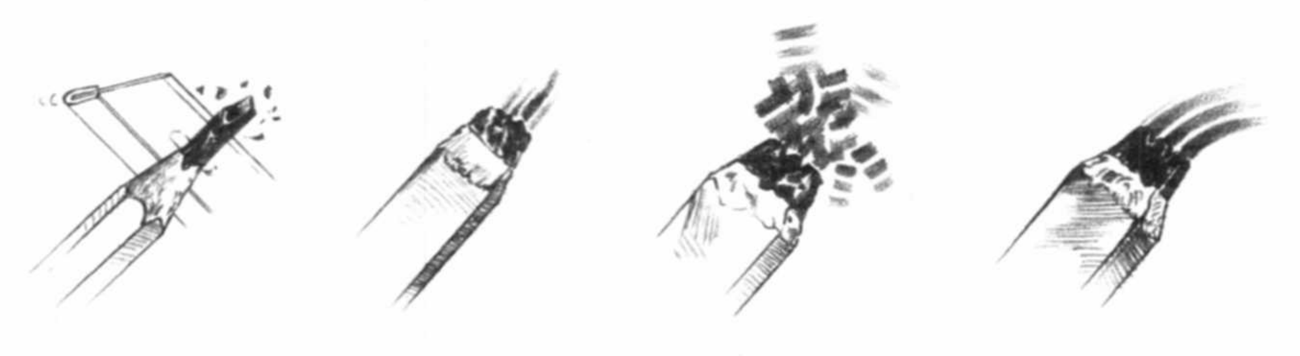
آنچه از این کتاب می آموزید...

- طراحی درختان مختلف به صورت جذاب مرحله به مرحله
- مواد و تکنیکهای مورد استفاده از طراحی شکلهای کلی گرفته تا سایه‌ها و پایان دادن به کار
- گونه مدادها را انتخاب کنیم و هر کدام از مدادها چه خطوطی را بوجود می آورند.
- چگونگی بوجود آوردن عمق در طرحتان با استفاده از کنتراستها و تکنیکهای مختلف
- تکنیکهایی مانند تغییر فشار مداد، هاشورزدن و برجسته نمودن برای طراحی طبیعی.



سطوح و بافتها

تکنکیهای مختلفی برای ارائهٔ سطوح و بافت هایی که در مناظر می‌بینید، وجود دارند. با یک کاتر یا تیغ نوک مدادهایتان را مانند قلم، ناهموار یا دندانه‌دار بتراشید؛ این‌نوکها خطوط، بافت و الگوهایی منحصر به فرد ایجاد می‌کنند. برای تغییر ضخامت خطوطتان، جهت آنها را عوض کنید یا زاویهٔ مدادی را که در دست گرفته‌اید، تغییر دهید.



شکافهایی در مداد پهن برای خطوط بافت یکسان ایجاد کنید.

از یک تیغ برای تبدیل ردن نوک گرد مداد به نوک قلم مانند استفاده کنید

برای ایجاد شاخ و برگهای زیادی مانند این نمونه، از یک مداد HB برای طراحی طرح سادهٔ درخت استفاده کنید. سپس شکلهای کوچکتر را در شاخ و برگها ایجاد کنید. در مرحلهٔ آخر، از خطوط دایره‌ای ممتد برای مشخص کردن برگهای نازک استفاده کنید. برای ایجاد کنتراست بین شاخ و برگها و زمینه، زمینه را با خطوط عمودی یکسان سایه بزنید.

۱

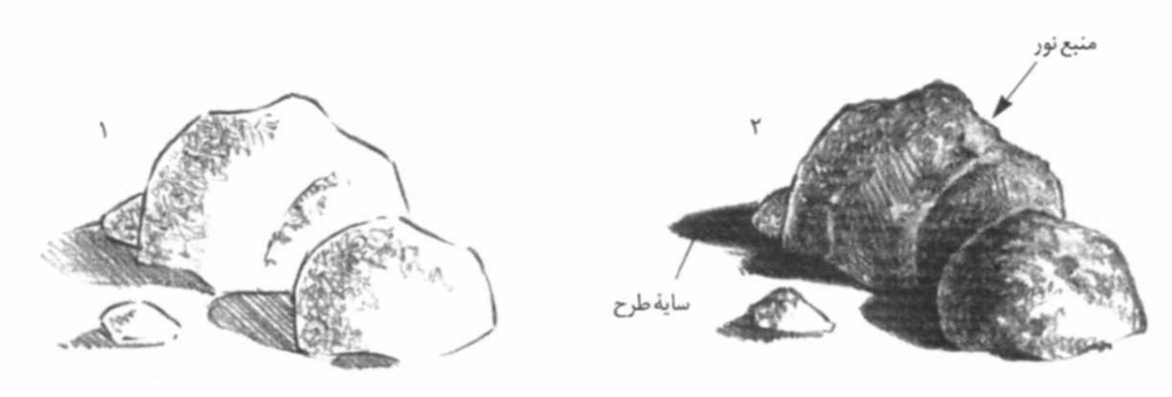
۲

به محل و الگوی برگها برای طراحی حالت عمومی درخت توجه کنید.

۳

برای ایجاد کنتراست از خطوط روشن عمودی استفاده کنید

برای سنگهای زیر، طرحی ابتدایی بکشید. سپس آن را در جهات مختلف سایه بزنید تا شکل گرد و بافت ناهموار آن مشخص شود. سایه‌های طرح را فراموش نکنید؛ آنها در جهت مخالف سمتی که نور به سنگ می‌تابد ظاهر می‌شوند. سایه‌ها را تیره‌ترین و هموارەترین ناحیهٔ طراحی بکشید.



مراحل بالا را و سمت راست ادامه دهید تا بافت ناهموار و زمخت سطح درخت افتاده را نشان دهید. توجه کنید که سایهٔ طرح کمتر دیده می‌شود زیرا منبع نور تقریباً بالای آن قرار دارد.

۱

برای ایجاد عمق از خطوط کوتاه و یکسان استفاده کنید

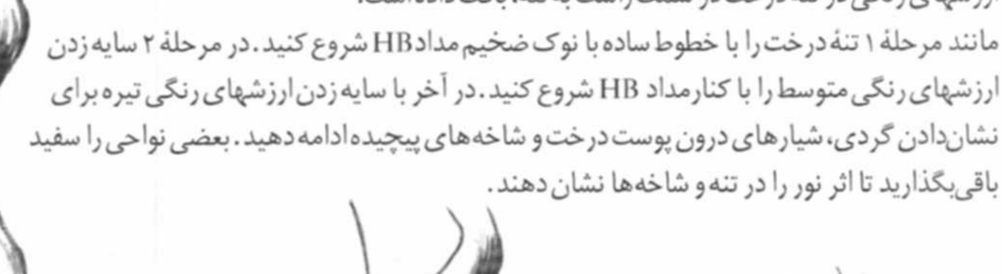
۲

۳

همیت ارزشهای رنگی

ارزش رنگی به معنی نسبت روشنی و تیرگی رنگ یا سیاهی است. به دلیل اینکه تفاوت میان تیرگی‌ها و روشنی‌ها به طرح فرم می‌دهد ارزشهای رنگی در طراحی و نقاشی مهم هستند.در طراحی با مداد شکل موضوع مشخص می‌کند که چه ارزش رنگی در کجا باشد تا به طرح فرم دهد.

توجه: اگر ناحیه‌ای را خیلی تیره کنید، ممکن است جدا از بقیهٔ عناصر و خارج از طرح به نظر بیاید.توجه کنید چگونه تفاوتهای ارزشهای رنگی در تنهٔ درخت در سمت راست به تنه، بافت داده است.



مانند مرحلهٔ ۱ تنهٔ درخت را با خطوط ساده با نوک ضخیم مداد HB شروع کنید. در مرحلهٔ ۲ سایه زدن ارزشهای رنگی متوسط را با کنارمداد HB شروع کنید. در آخر با سایه زدن ارزشهای رنگی تیره برای نشان‌دادن گردی، شیارهای درون پوست درخت و شاخه‌های پیچیده ادامه دهید. بعضی نواحی را سفید باقی‌بگذارید تا اثر نور را در تنه و شاخه‌ها نشان دهند.



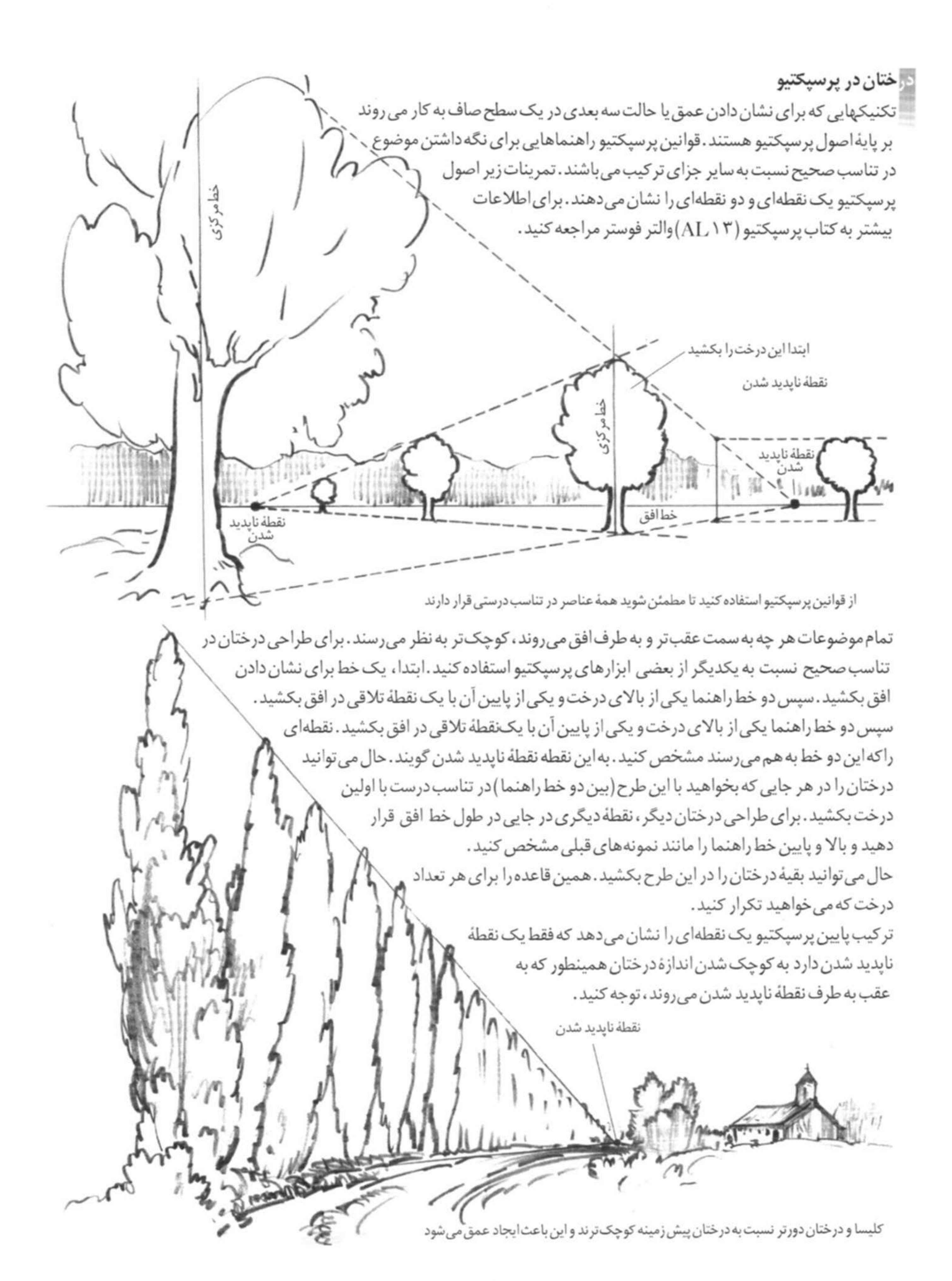
در منظرهٔ زیر، درخت سمت راست تغییراتی در ارزش رنگی دارد، که به آن فرم و عمق می‌دهد.درخت روشن‌تر در سمت چپ تغییرارزش رنگی کمتری دارد. ارزشهای رنگی متفاوت در قراردادن موضوعات در محلهای متفاوت نیز مؤثرند ـ به همین‌دلیل موضوعات تیره‌تر، نزدیک‌تر و موضوعات‌روشن‌تر دورتر از بیننده به نظر می‌آیند. در این طراحی، ارزشهای رنگی روشن‌تر برای دور نشان دادن درختهای کاج استفاده شده‌اند و بر عکس اگر عناصر پیش زمینه روشن بودند عناصر زمینهٔ پشت باید تیره‌بودند (به صفحه ۳۱ مراجعه کنید).



نیاز نیست برای اینکه طراحیتان جالب باشد حتماً تک تک برگها را بکشید. در این تکنیک بیشتر برگها، در سایه زدن و طرحهای ساده بوجود آمده‌اند.

درختان در پرسپکتیو

تکنیکهایی که برای نشان دادن عمق یا حالت سه بعدی در یک سطح صاف به کار می روند بر پایهٔ اصول پرسپکتیو هستند. قوانین پرسپکتیو راهنماهایی برای نگه داشتن موضوع در تناسب صحیح نسبت به سایر جزای ترکیب می باشند. تمرینات زیر اصول پرسپکتیو یک نقطه‌ای و دو نقطه‌ای را نشان می دهند. برای اطلاعات بیشتر به کتاب پرسپکتیو (AL ۱۳) والتر فوستر مراجعه کنید.



از قوانین پرسپکتیو استفاده کنید تا مطمئن شوید همهٔ عناصر در تناسب درستی قرار دارند

تمام موضوعات هر چه به سمت عقب‌تر و به طرف افق می روند، کوچک‌تر به نظر می رسند. برای طراحی درختان در تناسب صحیح نسبت به یکدیگر از بعضی ابزارهای پرسپکتیو استفاده کنید. ابتدا، یک خط برای نشان دادن افق بکشید. سپس دو خط راهنما یکی از بالای درخت و یکی از پایین آن با یک نقطهٔ تلاقی در افق بکشید. سپس دو خط راهنما یکی از بالای درخت و یکی از پایین آن با یک‌نقطهٔ تلاقی در افق بکشید. نقطه‌ای راکه این دو خط به هم می رسند مشخص کنید. به این نقطه نقطهٔ ناپدید شدن گویند. حال می توانید درختان را در هر جایی که بخواهید با این طرح (بین دو خط راهنما) در تناسب درست با اولین درخت بکشید. برای طراحی درختان دیگر، نقطهٔ دیگری در جایی در طول خط افق قرار دهید و بالا و پایین خط راهنما را مانند نمونه‌های قبلی مشخص کنید.

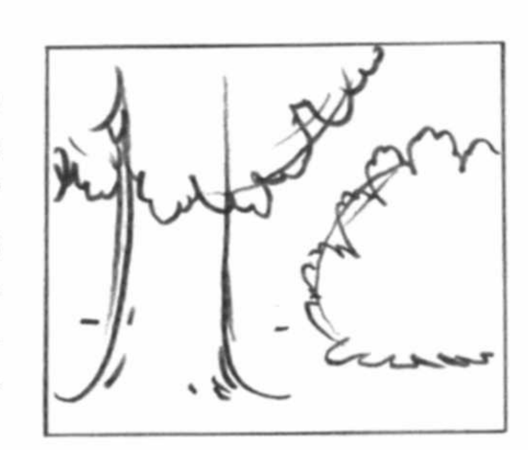
حال می توانید بقیهٔ درختان را در این طرح بکشید. همین قاعده را برای هر تعداد درخت که می خواهید تکرار کنید.

ترکیب پایین پرسپکتیو یک نقطه‌ای را نشان می دهد که فقط یک نقطهٔ ناپدید شدن دارد به کوچک شدن اندازهٔ درختان همینطور که به عقب به طرف نقطهٔ ناپدید شدن می روند، توجه کنید.

کلیسا و درختان دورتر نسبت به درختان پیش زمینه کوچک‌ترند و این باعث ایجاد عمق می‌شود

ترکیبات تجسمی

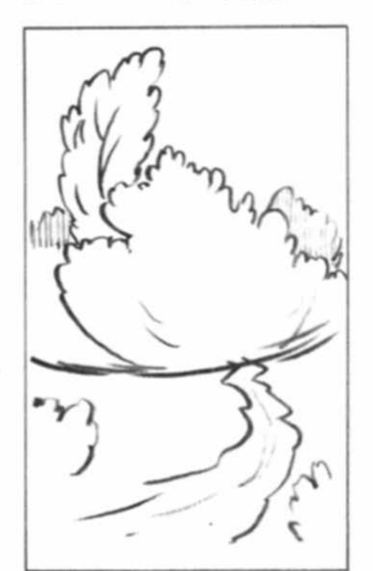
در هنگام طراحی، عناصر را طوری ترتیب دهید که طرحی دلنشین یا یک ترکیب را ایجاد کند. طرح کلی با قرار دادن شکلها و خطوط مختلف تشکیل می‌شود. ترکیب باید طوری باشد که توجه بیننده را به مهم‌ترین ناحیهٔ طراحی جلب کند.
در مثال روبرو، شکل فن مانند بالای درخت چشم را به سمت ناحیهٔ تنه می‌کشد.

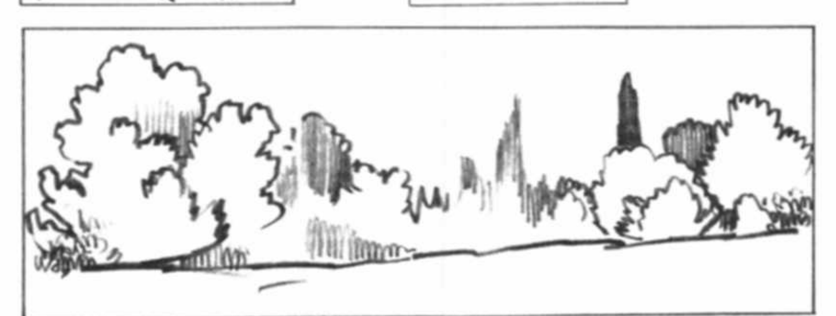


در زیر درخت سمت چپ در پیش زمینه است، ناحیه‌ای که نزدیک‌ترین فاصله را دارد. جهت عمودی تنه توسط شاخ و برگهای گرد در گوشهٔ چپ تحت تأثیر قرار گرفته است. تعادل با قرار دادن بوته در سمت راست زمینهٔ پشت بدست می‌آید. زمینه دورترین ناحیهٔ منظره است.
همینطور که در زیر نشان داده شده است، نمای نزدیک درخت می‌تواند بسیار جالب باشد. تعادل با خطوط متقابل بدست آمده است؛ که چشم را نیز به درون طرح هدایت می‌کنند.



در ترکیب مربعی زیر، خطوط متقابل شاخه‌ها نقطه‌ای کانونی برای درخت ساخته‌اند. (سعی کنید نقطهٔ جذاب طرح را در جهت وسط کار قرار ندهید. نمونهٔ عمودی سمت راست خطوط روان را که ریتم و تعادل بوجود آورده‌اند، نشان می‌دهد.





ترکیب افقی بالا نمای یک چشم انداز را نشان می‌دهد. درختان بزرگ سمت چپ با گروه درختان کوچک سمت راست در تعادل هستند.
با قرار دادن عناصر بزرگ در سمت چپ و راست، وسط کار آرام به نظر می‌آید.



درختان بزرگ در پیش زمینه با ابرها، کوهها و درختان کوچکتر در دوردست تکمیل شده‌اند

طرحها و یادداشتها

از آنجایی که بسیاری از گونه‌های درختان مشابه هم هستند، بهترین راه تشخیص دادن آنها از هم طراحی آنها است. آنها را با دقت مشاهده کنید و سپس مشخصات و حالتهای هر کدام را بکشید. از مشاهداتتان یادداشت بردارید تا در هنگام طراحی بتوانید از آنها به عنوان منبع استفاده کنید.

برای کمک به طراحیتان، یک کتابخانهٔ شخصی از عکس درختان از کتابهای راهنما و مجلات جمع‌آوری کنید. به این مجموعه بایگانی هنرمند می گویند.



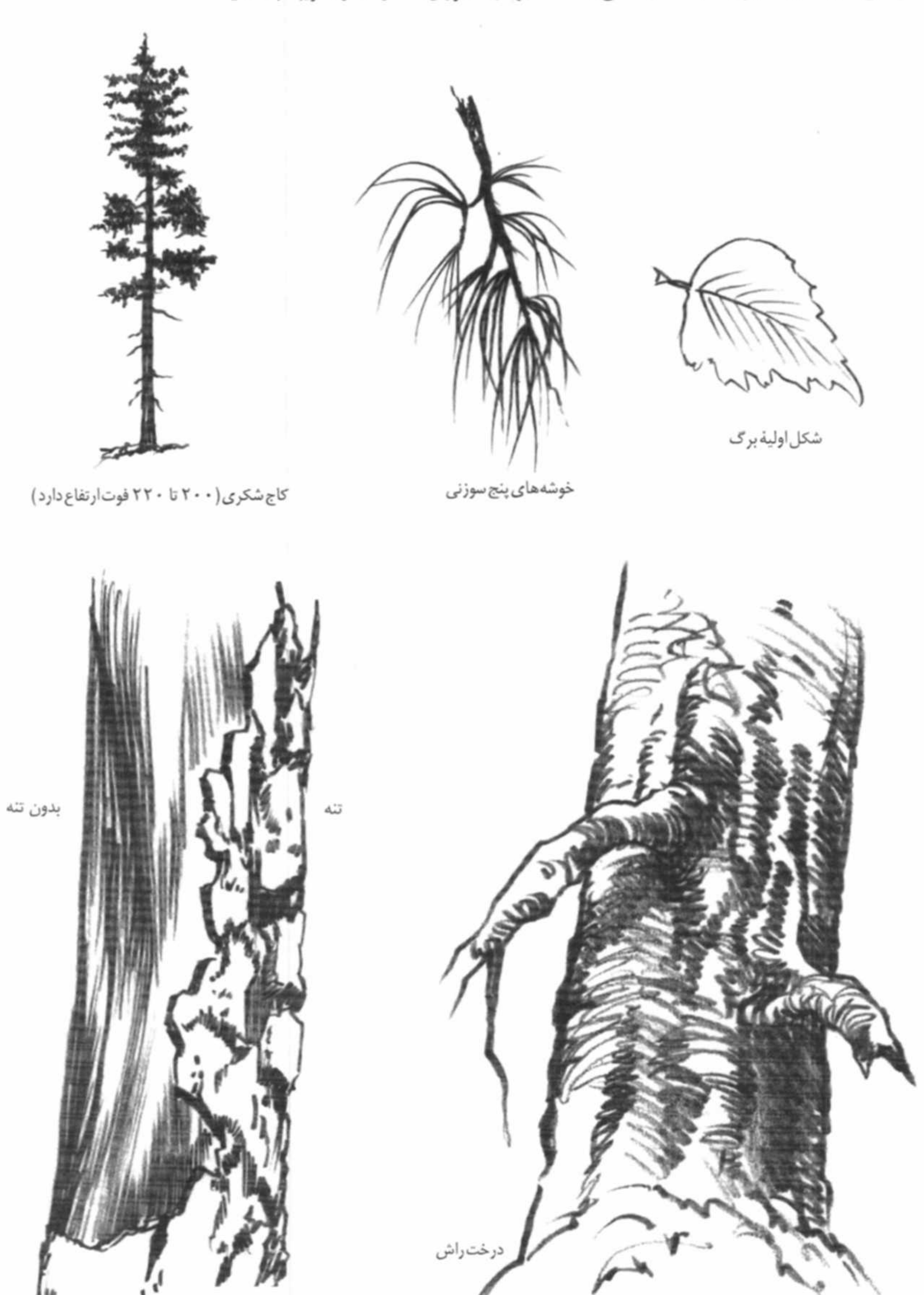
پوست کرم روشن

گاهی پوست درختان شکاف می خورد

طراحی از روی کتابها و مجلات کاری با ارزش است و آن را برای اینکه صحنه‌هایی را خلق کنید مفید خواهید یافت. یک مداد و دفتر طراحی با خود حمل کنید و انواع از درختان را از طبیعت درون آن بکشید.

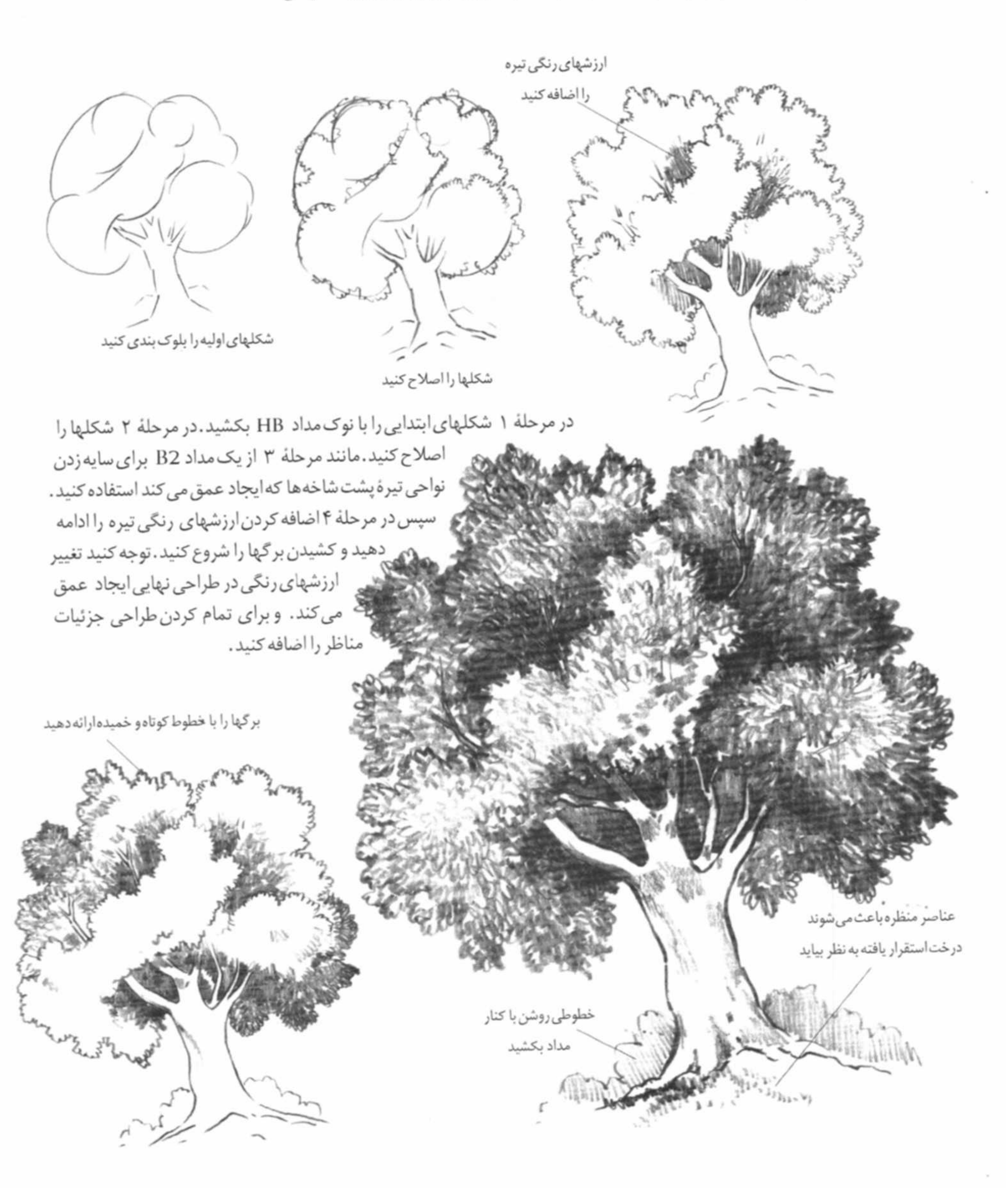


در دفتر طراحیتان جزئیاتی مانند بافت تنهٔ درخت، الگوی برگها، شکل سوزنها، اطلاعاتی دربارهٔ تنه و سایر موارد روی درخت یا دور آن را توضیح دهید. دربارهٔ جزئیات به اندازهٔ کافی یادداشت بردارید طوری که درخت را تقریباً ثبت کنید.



شکلهای ساده شروع کنید

هنگامی که درختان را از کتاب یا از نمونهٔ زنده طراحی می کنید، ابتدا شکلهای اولیه را با خطوططراحی ساده بکشید. برای مثال، این درخت با خطهای مستقیم برای تنه و شاخه‌ها و خطوط خمیده برای گروه برگهای بزرگ طراحی شده است.

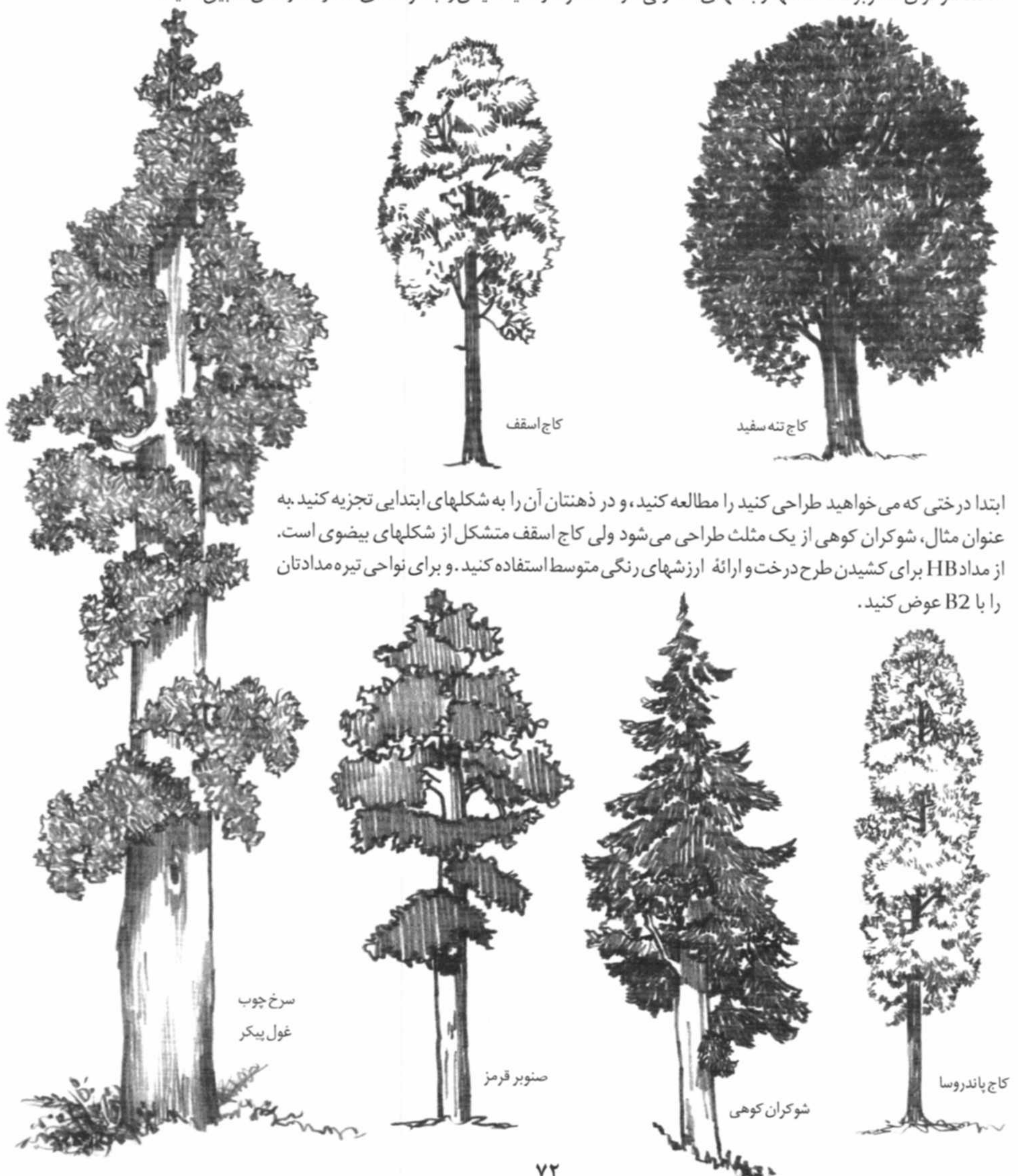


در مرحلهٔ ۱ شکلهای ابتدایی را با نوک مداد HB بکشید. در مرحلهٔ ۲ شکلها را اصلاح کنید. مانند مرحلهٔ ۳ از یک مداد B2 برای سایه‌زدن نواحی تیرهٔ پشت شاخه‌ها که ایجاد عمق می کند استفاده کنید. سپس در مرحلهٔ ۴ اضافه کردن ارزشهای رنگی تیره را ادامه دهید و کشیدن برگها را شروع کنید. توجه کنید تغییر ارزشهای رنگی در طراحی نهایی ایجاد عمق می‌کند. و برای تمام کردن طراحی جزئیات مناظر را اضافه کنید.

شکل درختان

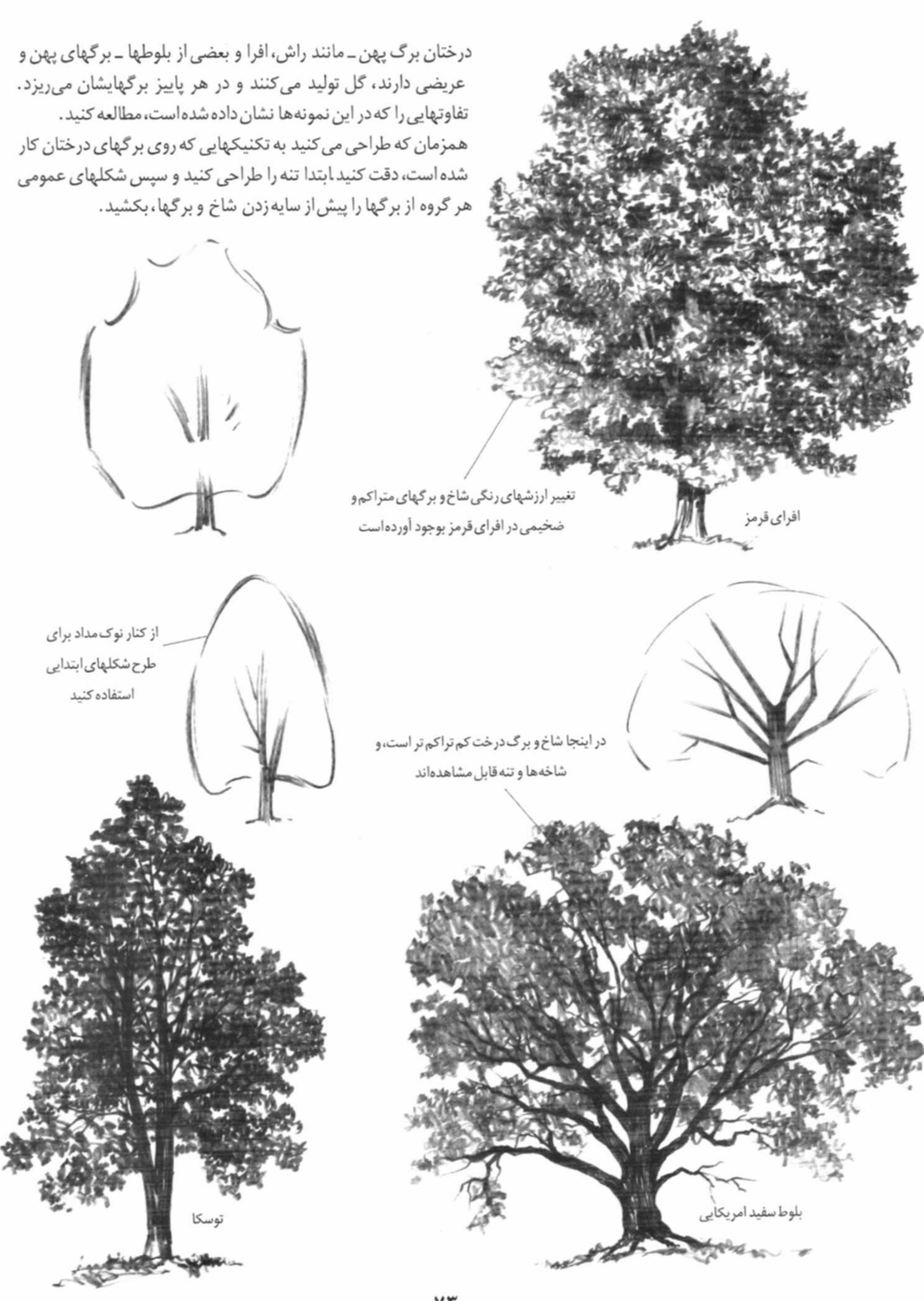
شکل درختان بصورت عجیبی تغییر می کند. بعضی از آنان بلند و باریکند و بعضی دیگر کوتاه و عریضند. برای اینکه کیفیت خوبی به طراحیتان بدهید، باید بسیاری از تفاوتهای دقیق را نشان دهید ـ مخصوصاً در خانوادهٔ درختان. هر درختی خصوصیات و الگوی رشد خاص خود را دارد. شکل درختان مختلف را در این صفحه و ۳ صفحهٔ بعد مطالعه کنید.

درختان کاج همیشه سبزند، و برگهای سوزنی دارند و میوه‌های مخروطی شکل تولید می کنند. درختان کاج گونه‌های زیادی دارند مانند شوکران، صنوبر ـ که شکلها و بافتهای متفاوتی دارند. خطوط و سایه‌هایتان را با گونه‌های متفاوت درختان تطبیق دهید.



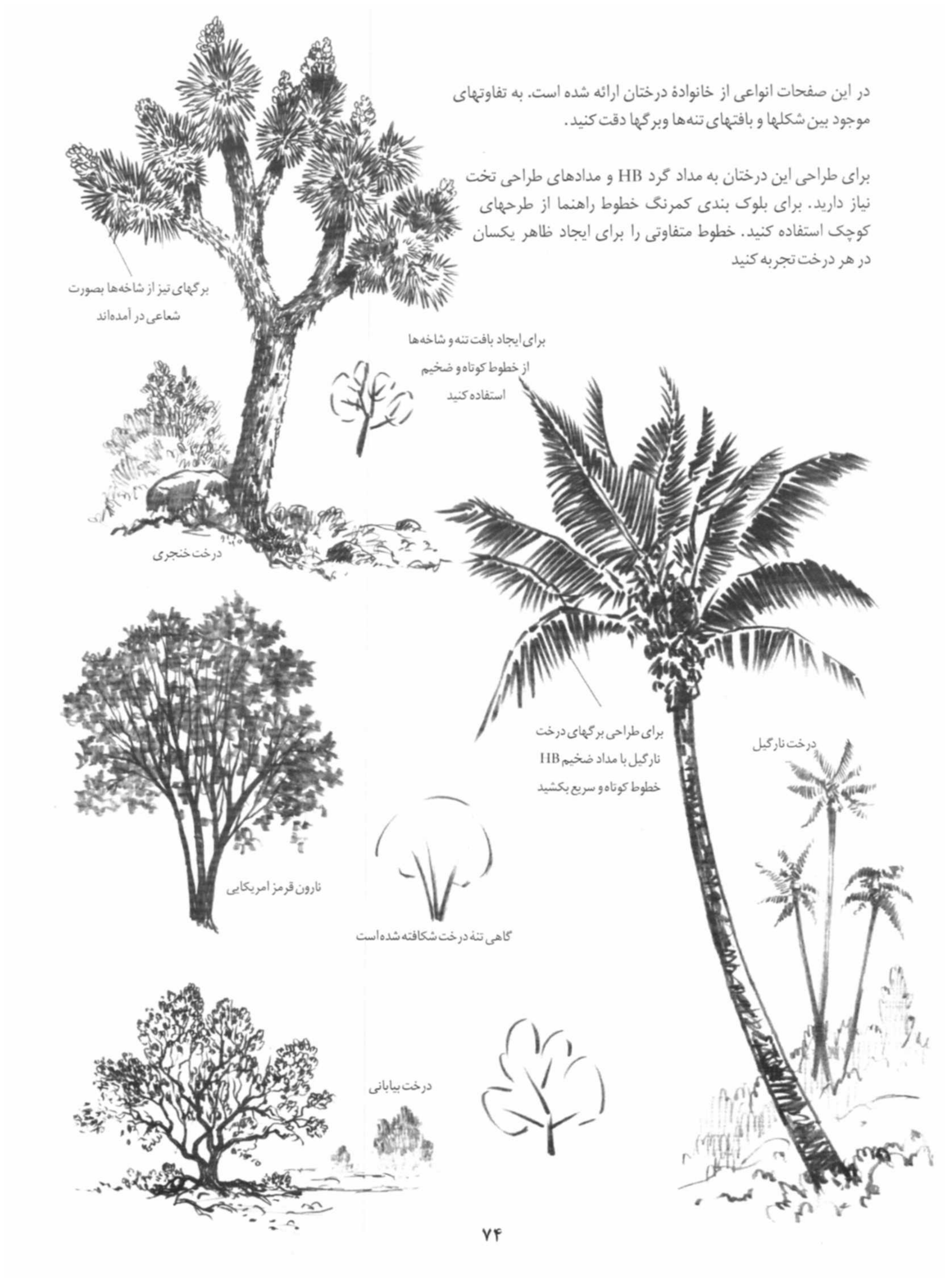
ابتدا درختی که می خواهید طراحی کنید را مطالعه کنید، و در ذهنتان آن را به شکلهای ابتدایی تجزیه کنید. به عنوان مثال، شوکران کوهی از یک مثلث طراحی می شود ولی کاج اسقف متشکل از شکلهای بیضوی است. از مداد HB برای کشیدن طرح درخت و ارائهٔ ارزشهای رنگی متوسط استفاده کنید. و برای نواحی تیره مدادتان را با B2 عوض کنید.

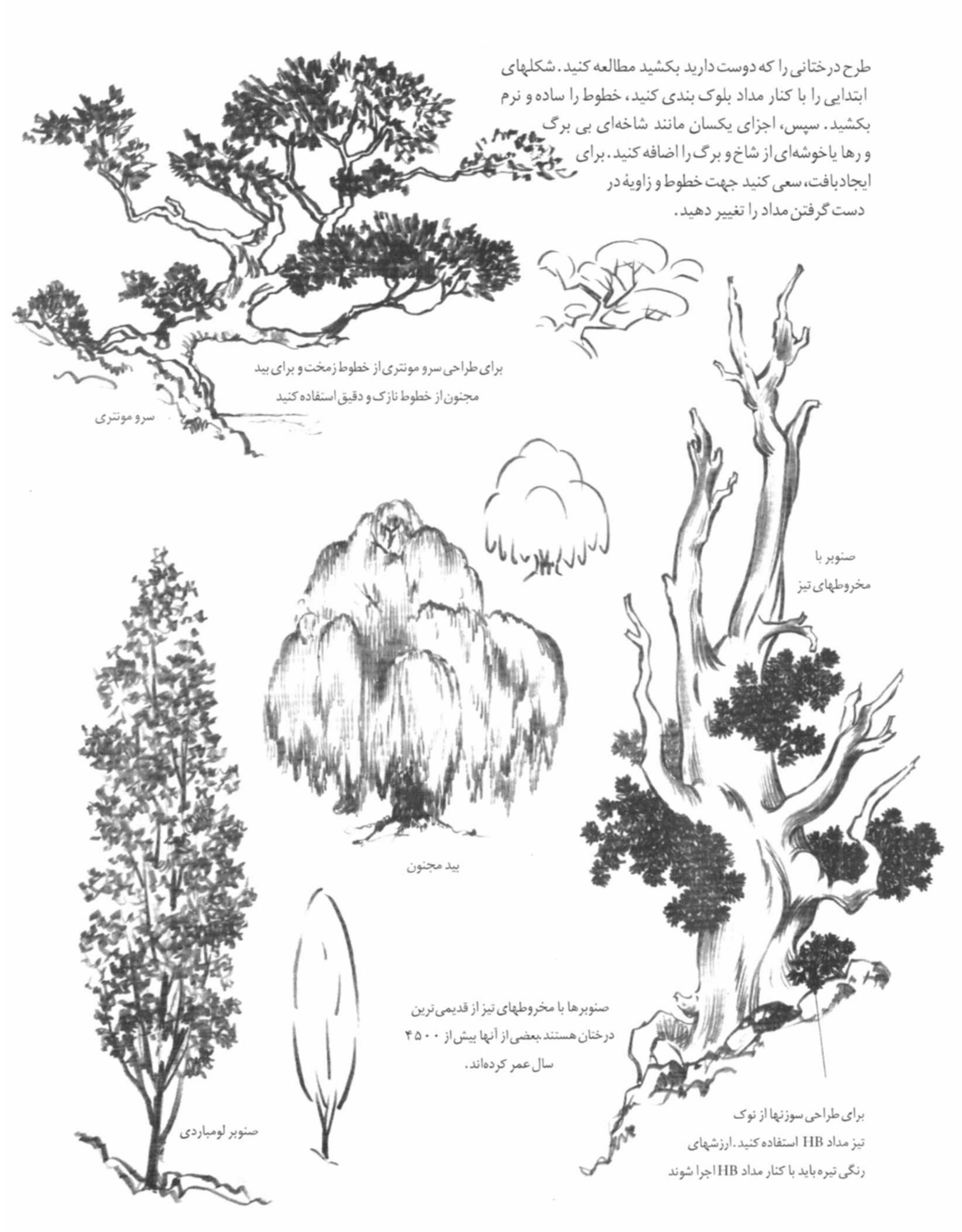
درختان برگ پهن ـ مانند راش، افرا و بعضی از بلوطها ـ برگهای پهن و عریضی دارند، گل تولید می‌کنند و در هر پاییز برگهایشان می‌ریزد. تفاوتهایی را که در این نمونه‌ها نشان داده شده است، مطالعه کنید.
همزمان که طراحی می‌کنید به تکنیکهایی که روی برگهای درختان کار شده است، دقت کنید. ابتدا تنه را طراحی کنید و سپس شکلهای عمومی هر گروه از برگها را پیش از سایه‌زدن شاخ و برگها، بکشید.



در این صفحات انواعی از خانوادهٔ درختان ارائه شده است. به تفاوتهای موجود بین شکلها و بافتهای تنه‌ها وبرگها دقت کنید.

برای طراحی این درختان به مداد گرد HB و مدادهای طراحی تخت نیاز دارید. برای بلوک بندی کمرنگ خطوط راهنما از طرحهای کوچک استفاده کنید. خطوط متفاوتی را برای ایجاد ظاهر یکسان در هر درخت تجربه کنید





طرح درختانی را که دوست دارید بکشید مطالعه کنید. شکلهای ابتدایی را با کنار مداد بلوک بندی کنید، خطوط را ساده و نرم بکشید. سپس، اجزای یکسان مانند شاخه‌ای بی برگ و رها یا خوشه‌ای از شاخ و برگ را اضافه کنید. برای ایجاد بافت، سعی کنید جهت خطوط و زاویهٔ در دست گرفتن مداد را تغییر دهید.

برای طراحی سرو مونتری از خطوط زمخت و برای بید مجنون از خطوط نازک و دقیق استفاده کنید

سرو مونتری

صنوبر با مخروطهای تیز

بید مجنون

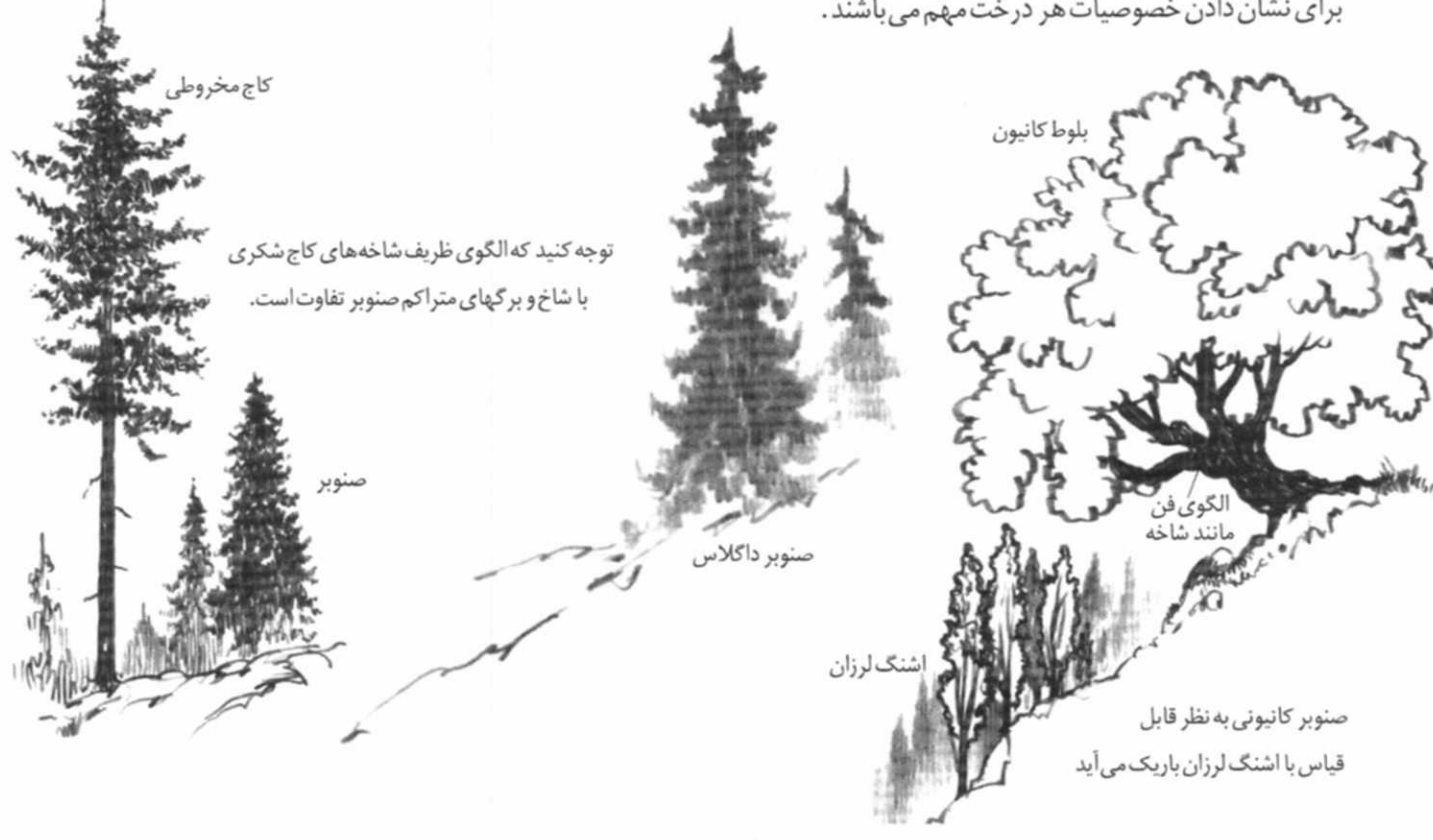
صنوبرها با مخروطهای تیز از قدیمی‌ترین درختان هستند. بعضی از آنها بیش از ۴۵۰۰ سال عمر کرده‌اند.

صنوبر لومباردی

برای طراحی سوزنها از نوک تیز مداد HB استفاده کنید. ارزشهای رنگی تیره باید با کنار مداد HB اجرا شوند

شکل شاخ و برگ و تنهٔ درختان

همانند تفاوت شکل درختان، تفاوت بین شاخه‌ها و برگ آنها نیز برای مشخص کردن خصوصیات هر درخت مهم است. به تفاوتهای ظریف بین درختان گوناگون توجه کنید. ترکیب شاخه‌های درختان تودهٔ درخت را می‌سازد و تفاوتهای کم بین اشکال درختان برای نشان دادن خصوصیات هر درخت مهم می‌باشند.



با مقایسه بین درختان فان، صنوبر داگلاس یکپارچه و مستحکم است. گاهی شاخه‌ها روی این صنوبر می‌افتند که بعضی اوقات به آن "شوکران" گویند. درختان فان همچنین در سیستم شاخه‌ای آسان و قابل تشخیص رشد می‌کنند که به آنها خصوصیت ظریفی می‌دهد.





درخت فان جوان

افرای قرمز تنه‌ای عظیم و شاخه‌هایی مستحکم دارد که می‌تواند تودهٔ برگها را نگهداری کند.

شکل زغال اختهٔ غول پیکر، با شاخه‌های وسیع و شاخ و برگهای متراکمش زیبا و جذاب است. برای نگه داشتن چنین وسعتی تنهٔ درخت به نظر کوچک می‌آید.

افرای قرمز

زغال اختهٔ غول پیکر

برگها و گلهای زغال اخته بین انواع مختلفش مقداری متفاوت است. این حالت در بیشتر خانواده‌ها صادق است این تفاوتهای ظریف را ارائه دهید تا طراحیتان به حالتی صحیح در بیاید.



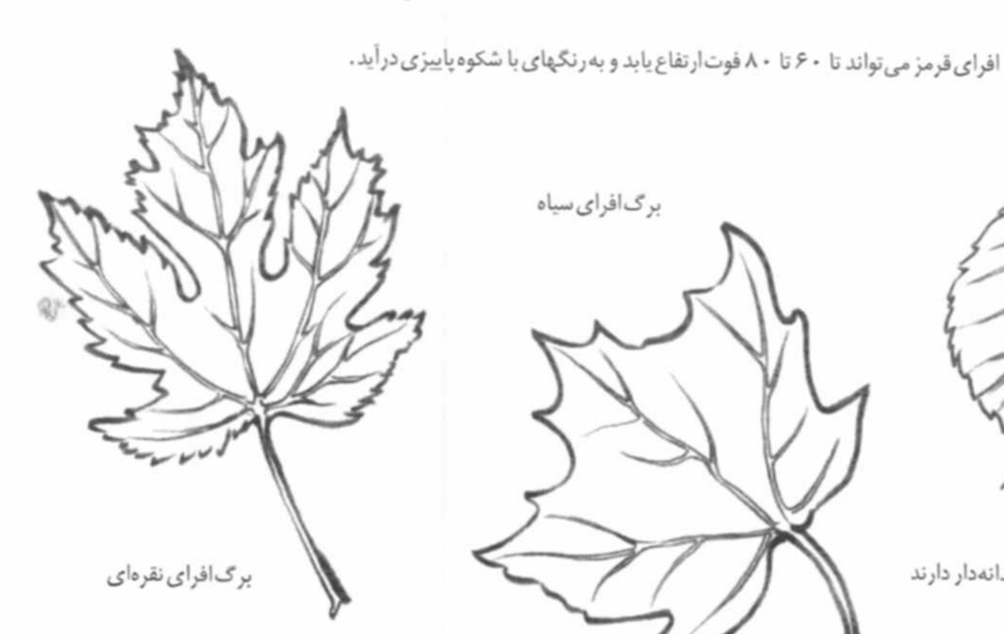
زغال اختهٔ گلدار

به تفاوتهای برگهای افرا که در زیر نشان داده شده است، دقت کنید. با توجه اینکه همهٔ آنها متعلق به یک خانواده‌اند اما هر کدام شکل و الگویی منحصر به خودشان دارند. هر برگ را طراحی کنید و دقت داشته باشید که پیش از طراحی رگبرگها، شکلهای ابتدایی را درست بلوک بندی کرده باشید.


برگ افرای قرمز


برگ افرای شکری

افرای قرمز می‌تواند تا ۶۰ تا ۸۰ فوت ارتفاع یابد و به رنگهای با شکوه پاییزی درآید.


برگ افرای نقره‌ای


برگ افرای سیاه


برگهای اشنگ لرزان شکلی گرد با لبه‌هایی دندانه‌دار دارند



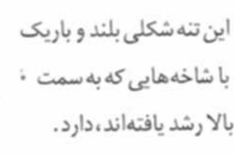
تنهٔ درختان

تنهٔ درخت معمولاً به شکل استوانه‌ای کشیده است. به علاوه، شاخه‌ها نیز استوانه‌هایی کشیده ترند که از تنه امتداد یافته‌اند. برای مشخص کردن تغییر جهات تنهٔ درخت خطوط بیضوی کمرنگی دور تنه در نقاط استراتژیک بکشید.



طراحی تنه‌های این صفحه را تمرین کنید. در مرحلهٔ اول از مدادHB برای طراحی کمرنگ شکلهای ابتدایی و بیضی‌ها استفاده کنید. در مرحلهٔ بعد تنه را با اضافه کردن بیضی‌های بیشتر و سپس طراحی تعدادی خطوط خمیده برای مشخص کردن تغییرات سطوح اصلاح کنید. در مرحلهٔ آخر سایه زدن را با کنار مدادHB شروع کنید. سایه زدن را آنقدر ادامه دهید تا شیارها و گره‌ها نمایان شوند. برای اجرای نواحی تیره از نوک ضخیم مداد B2 استفاده کنید.





این تنه شکلی بلند و باریک با شاخه‌هایی که به سمت بالا رشد یافته‌اند، دارد.



تنهٔ درخت فان در طرح زیر در مقایسه با الگوی خشن پوست بلوط در انتهای سمت راست، نرم و هموار است. برای کشیدن تنهٔ فان از کنار مداد HB استفاده کنید. فراموش نکنید که از بیضی‌ها به عنوان راهنما استفاده کنید.



الگوی پوسته‌ها بین خانوادهٔ بلوطها تغییر می کند. این تفاوتهای طرح ریز به اندازهٔ تفاوت در شکل برگها و شاخه‌ها، مهم هستند. برای اجرای پوستهٔ بلوط از مداد HB تیز استفاده کنید. با خطوط راهنما شروع کنید و همزمان با تکمیل بافتها ارزشهای رنگی تیره‌تر را اضافه کنید. همهٔ خطوط را آزاد و راحت بکشید تا طرحتان به نظر بی روح و سفت به نظر نیاید.

توجه داشته باشید که ارزشهای رنگی تیره برای مشخص کردن شیارها و ترکهای پوسته استفاده شده‌اند.

الگوی پوست بلوط

تنهٔ پیر درخت زیر با استفاده از کنار مداد تیز HB و نوک گرد و ضخیم طراحی شده است. شکل را کمرنگ طراحی کنید و سوراخ را در آن قرار دهید. آنقدر سایه زدن را ادامه دهید تا بافتها و عمق مورد نظر بدست بیاید. دقت کنید که خطوطتان انحناها و درز و شکافهای تنه را دنبال می کند.

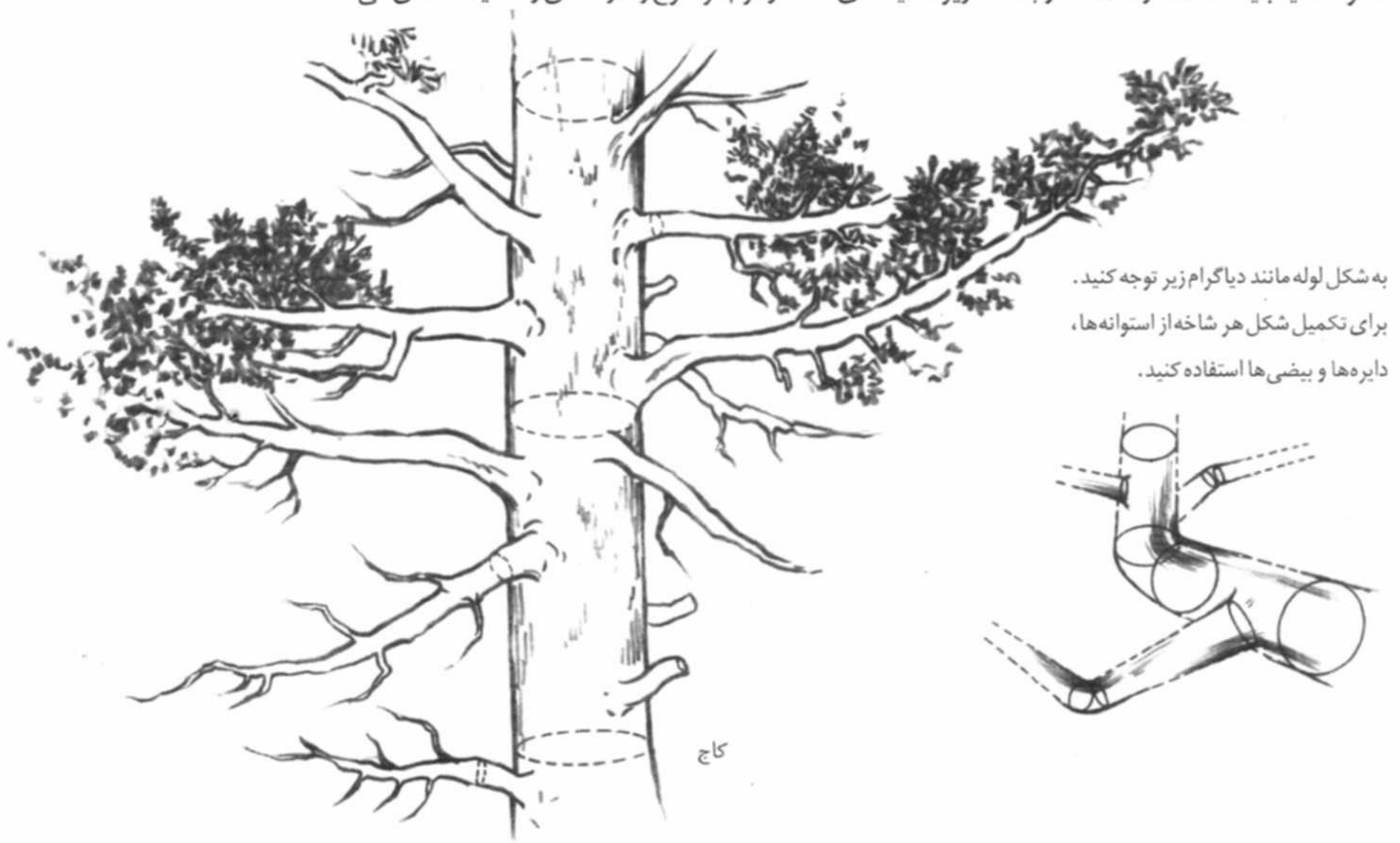
تغییر خطوط و ارزشهای رنگی برای سایه‌زدن نواحی فرورفتهٔ درخت استفاده شده‌اند.

شاخه‌ها

همزمان که درختان رشد می‌کنند، بلندتر و ضخیم‌تر می‌شوند. به تفاوتهای الگوی رشد گونه‌های مختلف درختان توجه کنید. در درختان با برگهای پهن، تنهٔ درخت به شاخه‌های خمیدهٔ زیادی تقسیم می‌شود، اما در کاجها تنه رو به بالا با شاخه‌هایی کوچک در فواصلی منظم رشد می‌کند.

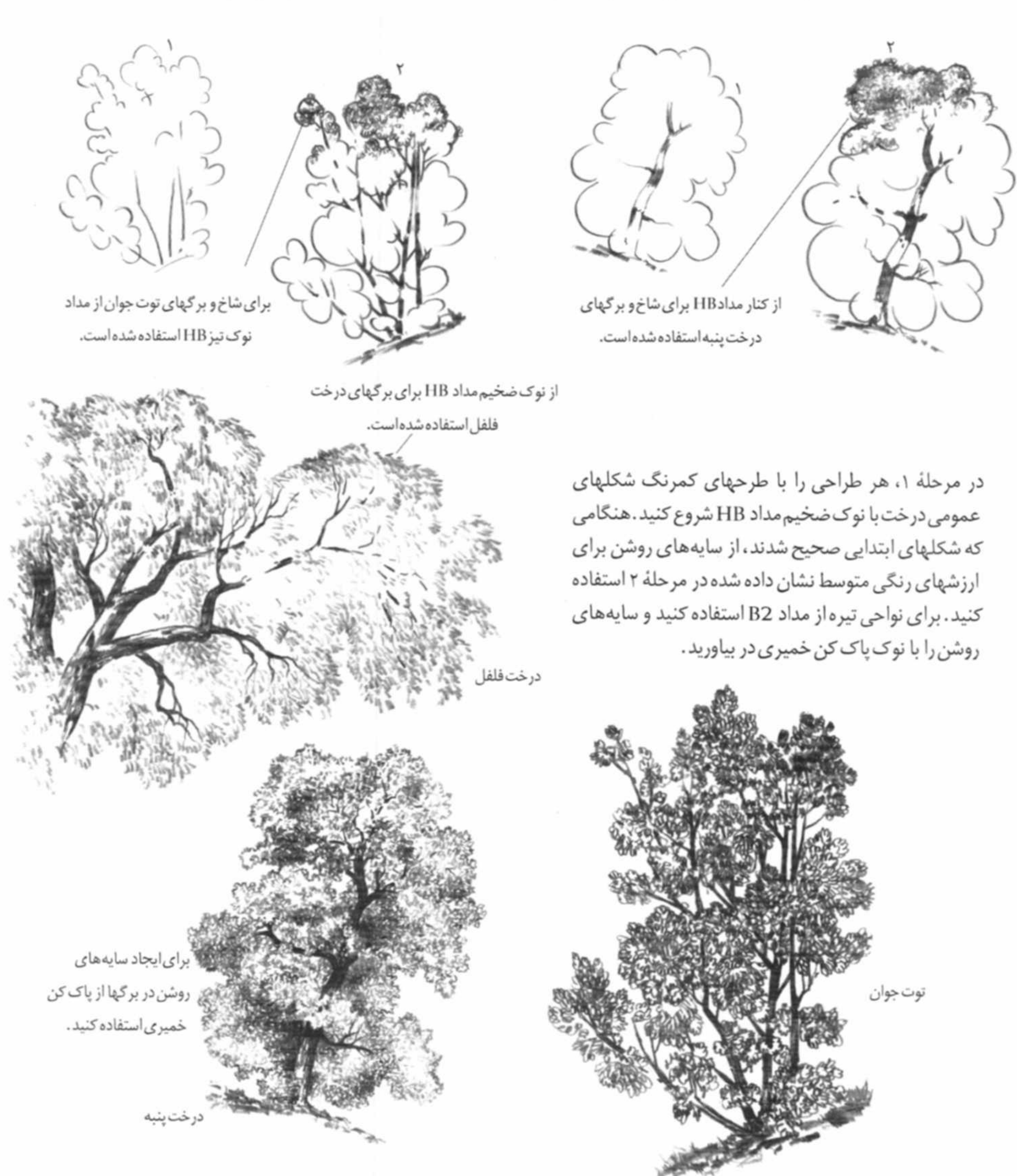


در مرحلهٔ ۱ طراحی ناهموار از هر شاخه بکشید، و نشان دهید در کجا جهتشان تغییر کرده است. از طرحها به عنوان راهنمایی برای بلوک بندی شکل شاخه‌ها در مرحلهٔ ۲ استفاده کنید. در آخر، سایه‌هایی برای نشان دادن گردی شاخه‌های پیچیده اضافه کنید. خطوط سایه باید شکسته و فاصله دار باشند، زیرا سایه‌های ممتد و نرم موضوع را درخشان و متالیک نشان می‌دهند.



به شکل لوله مانند دیاگرام زیر توجه کنید. برای تکمیل شکل هر شاخه از استوانه‌ها، دایره‌ها و بیضی‌ها استفاده کنید.

تمرین کردن به شما کمک می کند تا شاخه‌ها و برگهایی طبیعی طراحی کنید. نگاه کنید چگونه این درختان با یکدیگر متفاوتند. شاخ و برگهای درخت توت جوان از خطوط کوتاه و ممتد تشکیل شده است. دقت کنید که شاخه‌ها رو به بالا رشد کرده‌اند. بافت برگهای درخت پنبه نیز مشابه توت است، اما شکسته‌تر، عریض‌تر و نامنظم‌تر است. به الگوی شاخه‌های بی قاعدهٔ این درخت توجه کنید خطوط شاخ و برگ درخت فلفل مستقیم‌تر هستند تا حالت پوشیدهٔ آن را نشان دهند. دقت کنید که شاخه‌ها به سمت پایین نیز افتاده‌اند.



در مرحلهٔ ۱، هر طراحی را با طرحهای کمرنگ شکلهای عمومی درخت با نوک ضخیم مداد HB شروع کنید. هنگامی که شکلهای ابتدایی صحیح شدند، از سایه‌های روشن برای ارزشهای رنگی متوسط نشان داده شده در مرحلهٔ ۲ استفاده کنید. برای نواحی تیره از مداد B2 استفاده کنید و سایه‌های روشن را با نوک پاک کن خمیری در بیاورید.

لگوی ریشه

ریشه‌های درختان به سمت پایین رشد می کنند و مانند تورموربی هستند که درخت را مثل یک لنگر به زمین متصل می کند. الگوی ریشه پیچش‌ها و ناهمواریهایی دارد که آنها را برای طراحی جالب می کند. درختان پیر شکل پیچیده‌تری از درختان جوان دارند اما تمام انواع درختان می توانند با بلوک بندی خطوط ساده طراحی شوند. الگوهای ریشه نشان داده شده روی درختان بالغ را مطالعه کنید.

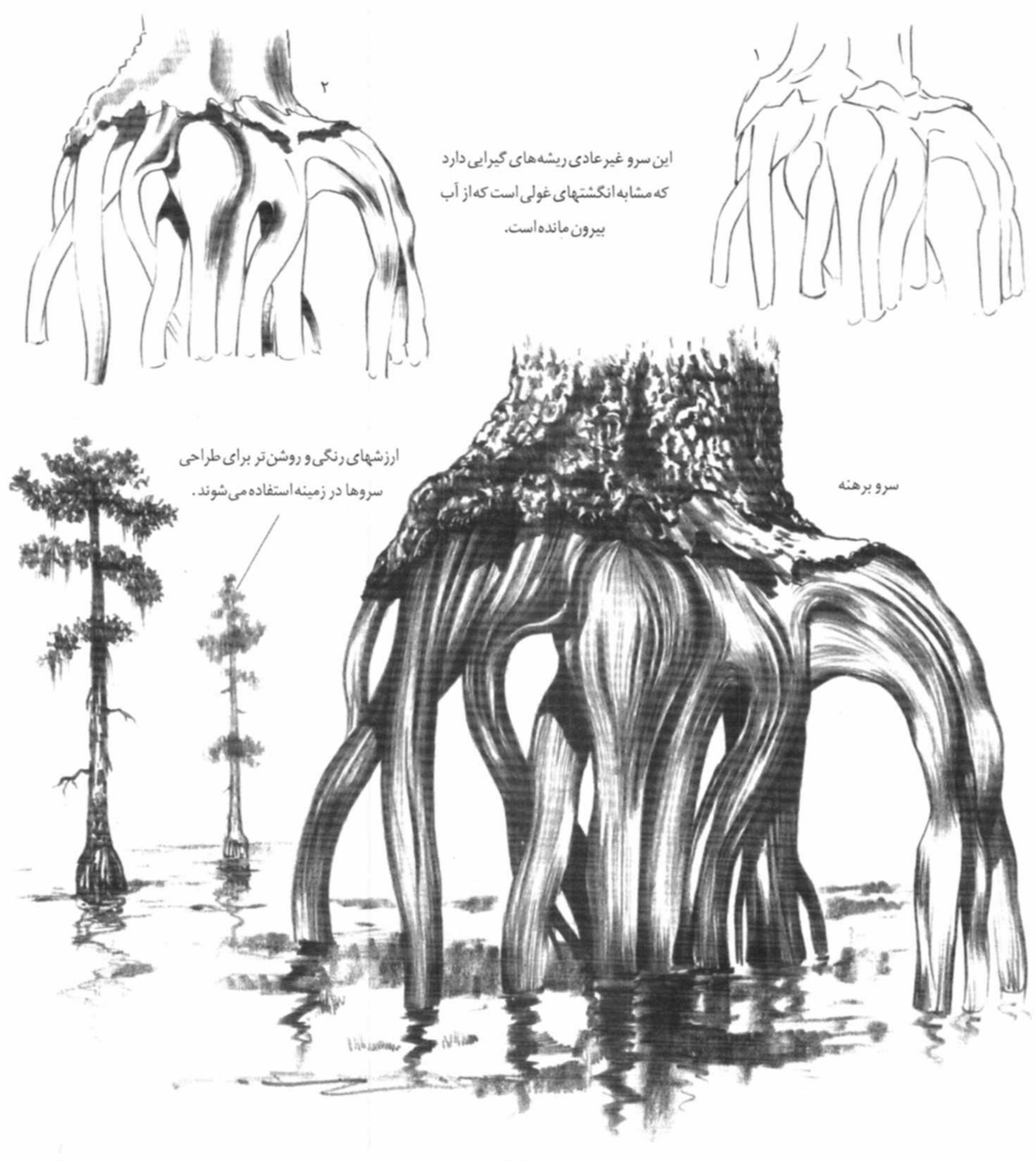


در مرحلهٔ ۱ با بلوک بندی کمرنگ شکلها با مدادHB شروع کنید. در مرحلهٔ ۲ شکل ریشه ها را اصلاح کنید و در مرحله ۳ فرمها را ایجاد کنید. عمق ارزشهای رنگی را با فشار زیاد مداد برای ارزشهای رنگی تیره و فشار کم مداد برای ارزشهای رنگی روشن و متوسط تغییر دهید. درخت را به سمت بالا با خطوط خمیده آنقدر سایه بزنید تا به تنه برسید. خطوط خمیده را با نوک مداد B2 بکشید تا فرم گرد ریشه‌ها را نشان دهد.

چمنهای دور ریشه را با کنار مداد طراحی کنید.
این کار درخت را متصل شده به زمین نشان می‌دهد.

بیشتر درختان در زمینهای پر از آب نمی‌توانند رشد کنند، اما سرو برهنه در مردابهای جنوب شرقی امریکا گل می‌دهد. این الگوی غیرعادی ریشه برای طراحی جالب است.

در مرحلهٔ ۱ ریشه‌های رشد یافته به سمت پایین در آب بلوک بندی کنید و تنه را طراحی کنید. در مرحلهٔ ۲ سایه‌های اصلی را ایجاد کنید، سپس ارزشهای رنگی متوسط (بر عکس مراحل تمرینات قبل) اضافه کنید. از تیره‌ترین سایه‌ها برای مقایسه با عمق سایه‌ها بافتهای دیگر استفاده کنید. بافت زمخت تنه را با نوک ضخیم و کنار مداد HB تکمیل کنید. از مداد مشابه برای طراحی انعکاس در آب استفاده کنید.



بافتهای اصلی درخت و شاخ و برگها

بسیاری از عناصر می‌توانند در پایهٔ یک درخت مانند سنگ، خزه، سرخس‌ها، شاخه‌های کوچک و برگهای مرده دیده شوند. طراحی از درختان هنگامی که اینها با انواعی از گیاهان و عناصر دیگر در منظره احاطه شده باشند، طبیعی‌تر به نظر می‌آید.



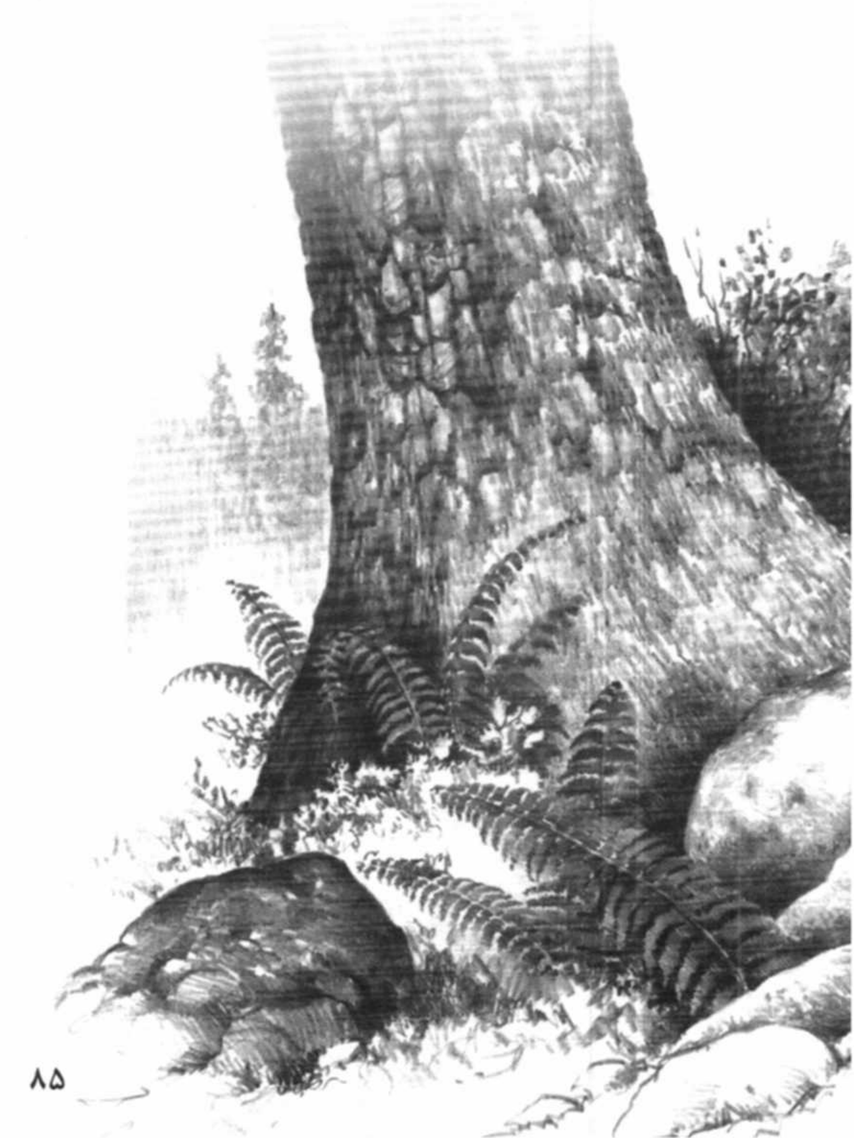
۱



۲



۳



خزه‌ها و سرخس‌ها گیاهانی رطوبت دوست هستند که اغلب نزدیک و روی درختان پیدا می‌شوند.

این نمایش عناصر مناظر مختلف خیلی دقیق است. در مرحلهٔ ۱ برای بلوک بندی موضوع از مداد HB تیز استفاده کنید. مانند مرحلهٔ ۲ سایه زدن پایهٔ درخت و ارزشهای رنگی متوسط را با نوک ضخیم مدادHB شروع کنید.

مانند مرحلهٔ ۳ بافتهای گیاهان را با نوک مداد B2 اضافه کنید و برای تیره‌ترین سطوح و شکافها خطوط را با مداد اجرا کنید.

آنقدر فرم و بافتها را اضافه کنید تا به حالت دلخواهتان برسید.

در بعضی از طراحیها، تنها نشان
دادن یک زمینه از شاخ و برگها لازم است.

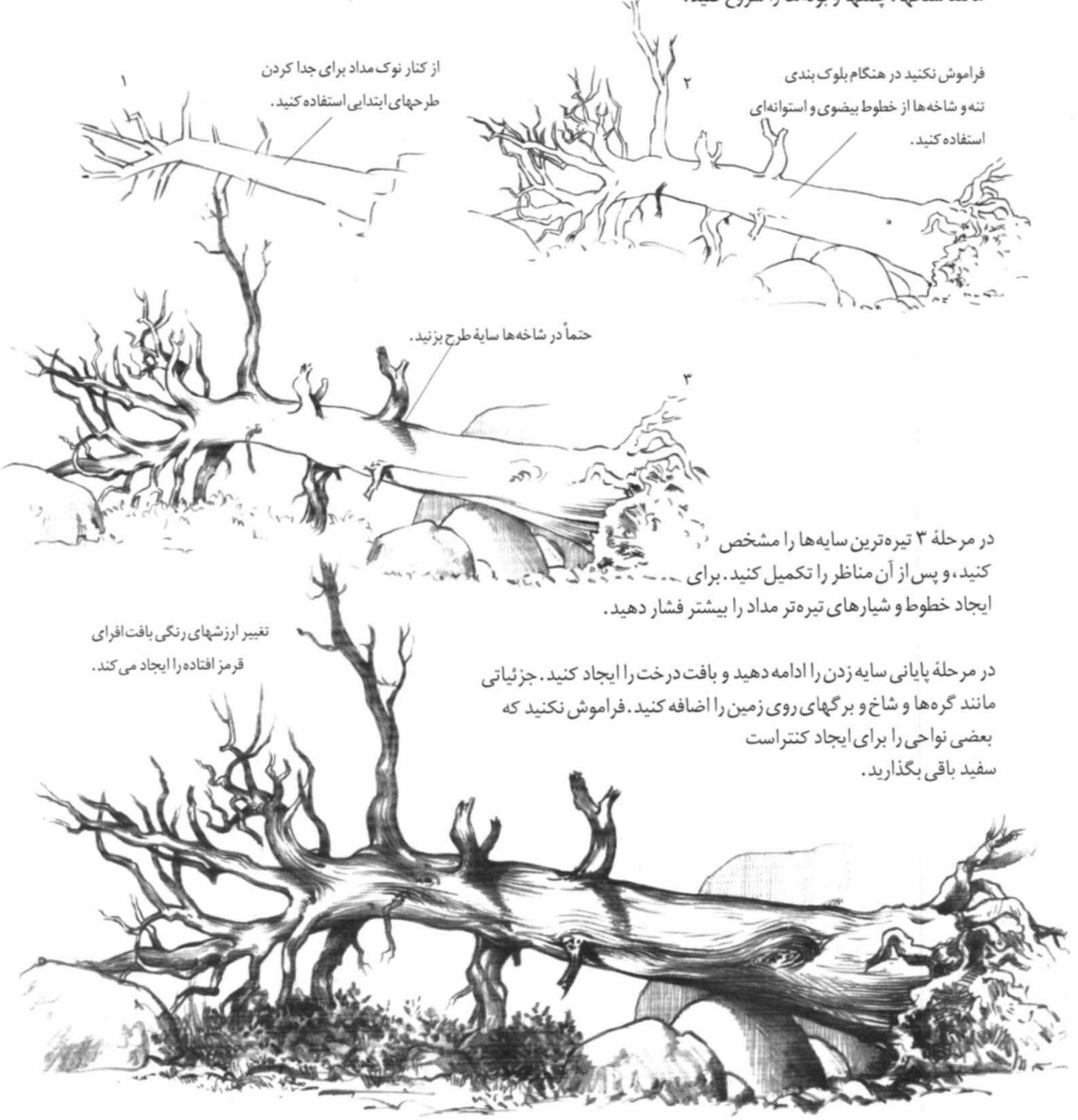
برای پایدار نشان دادن درختان در دامنه‌ها، در پایهٔ آنها موضوعاتی را طراحی کنید. این طراحیها با اضافه کردن بوته‌ها، شاخه‌های کوچک، برگهای مرده و سنگها طبیعی‌تر به نظر می‌رسند. توجه کنید که دو طرح بالای این صفحه، با خطوط آزاد کشیده شده‌اند در حالیکه طرحهای پایین با خطوط دقیق‌تر و تیزتر کشیده شده‌اند.

به استفاده از خطوط متضاد که چشم را
به میان طراحی هدایت می کنند، توجه کنید.

درختان افتاده و مرده

بسیاری از درختان توسط ارگانیزمهایی مانند حشرات یا قارچها از بین می‌روند. اما درختان مرده یا افتاده برای طراحی جذاب هستند. در این نمونه درخت هیچ پوستی ندارد. سطح آن تعدادی گره و جهت آنها را نشان می‌هد. عناصر احاطه کننده باعث شده‌اند تا درخت در حال استراحت روی یک سطح به نظر بیاید.

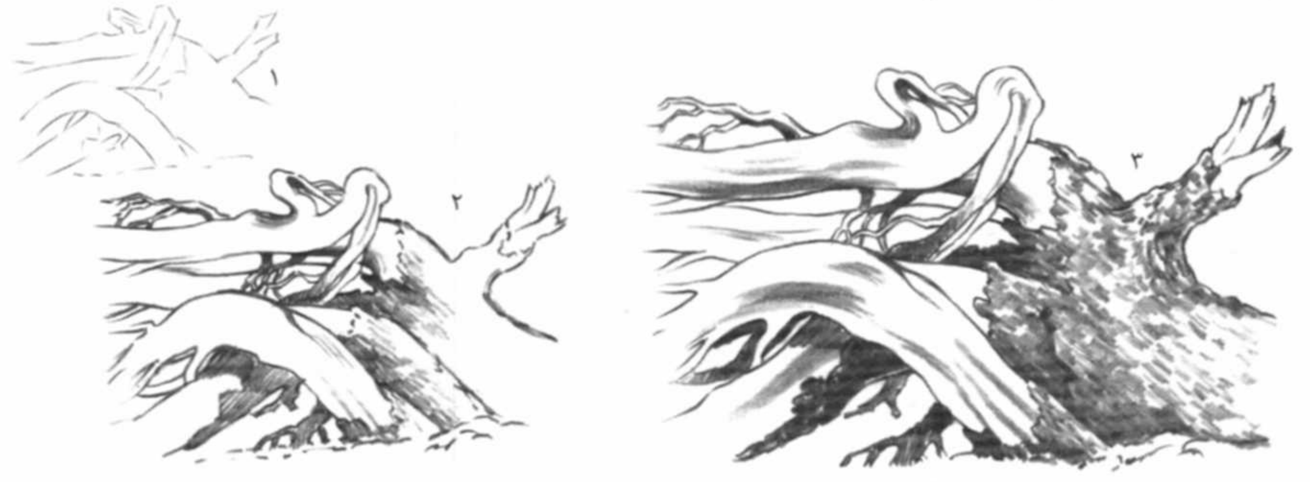
این طراحی بدون عیب با مداد HB اجرا شده است. ابتدا دقت کنید که پیش از اضافه کردن جزئیات در مرحلهٔ ۲، خطوط بلوک بندیتان در مرحلهٔ ۱ درست است. به شاخه‌ها دقت کنید؛ شاخه‌های کوچک از شاخه‌های بزرگ شکاف خورده‌اند. اجرای عناصر روی زمین را مانند سنگها، چمنها و بوته‌ها را شروع کنید.



در مرحلهٔ ۳ تیره‌ترین سایه‌ها را مشخص کنید، و پس از آن مناظر را تکمیل کنید. برای ایجاد خطوط و شیارهای تیره‌تر مداد را بیشتر فشار دهید.

در مرحلهٔ پایانی سایه زدن را ادامه دهید و بافت درخت را ایجاد کنید. جزئیاتی مانند گره‌ها و شاخ و برگهای روی زمین را اضافه کنید. فراموش نکنید که بعضی نواحی را برای ایجاد کنتراست سفید باقی بگذارید.

شاخه‌های درختان افتاده ممکن است شکلی پیچ خورده داشته باشند، که می‌توانید ترکیب جالبی را بوجود آورد. برای طراحی این نمونه‌ها به مدادهای HB و B2 نیاز دارید.



معمولاً گونه‌هایی برهنه مانند این در امتداد ساحل دریاها و کنار رودها پیدا می‌شوند.

در مرحلهٔ ۱ با بلوک بندی بزرگترین شکلها شروع کنید. در مراحل ۲ و ۳ برای مشخص کردن اعماق مختلف تنه شاخه‌ها، سایه‌ها را اضافه کنید. نواحی زمخت و ناهموار پوست و نواحی نرم و هموار که چوب برهنه را نشان می‌دهند را تکمیل کنید. خطوط باید کانتورهای شاخه‌ها را دنبال کنند. سپس ماسه‌ها، قلوه‌سنگها و یک سایه در پایهٔ درخت طراحی کنید. از کناره‌ها و نوک مدادها برای بافت موردنظر استفاده کنید.

برای اضافه کردن سایه‌های تیره و بافت در پوست درخت از مداد B2 استفاده کنید.

برای طراحی الگوی خط مانند شاخه‌های برهنه از مداد تیز HB استفاده کنید.

بلوط با عظمت

طراحی از درختان شانس بزرگی را برای تمرین سایه‌های طرح فراهم می‌کنند. در هنگام طراحی سایه‌های طرح، به این مشاهدات توجه داشته باشید: ۱ـ سایه شکل زمینه یا ناحیه‌ای را که بر آن افتاده است را می‌گیرد؛ ۲ـ تغییر ارزشهای رنگی می‌تواند در سایه‌ها ظاهر شود؛ ۳ـ بافتهای سطحی و جزئیات ممکن است در میان سایه‌ها دیده شوند؛ و ۴ـ نواحی روشن‌تر ممکن است در میان سایهٔ طرح با شاخ و برگ درخت مشخص شوند.

برای هر طراحی صحیحی نیاز دارید که دربارهٔ منبع نور و چگونگی بازتاب آن مطلع باشید. در این طراحی، نور خورشید از میان فواصل بین شاخ و برگ درختان می‌تابد و بر روی زمین نقش می‌بندد.



شاید به دلیل اندازه، مقاومت و عمر طولانی درختان، بسیاری از فرهنگها و مذاهب به آنها احترام می‌گذارند.

با طرح کمرنگ شکل درخت شروع کنید. سپس، پوسته‌های تنه را با کنار مداد HB سایه بزنید، و شاخه‌های کوچکتر را با نوک مداد اضافه کنید. فراموش نکنید که نواحی روشن کمی را در شاخ و برگ درختان برای ایجاد عمق باقی بگذارید. همچنین سایهٔ طرح را در دامنهٔ علفزار طوری مشخص کنید که الگوی بازتاب شکل درخت مشخص باشد.

پوسته و شاخه‌ها را سایه بزنید تا فرم درخت مشخص شود.

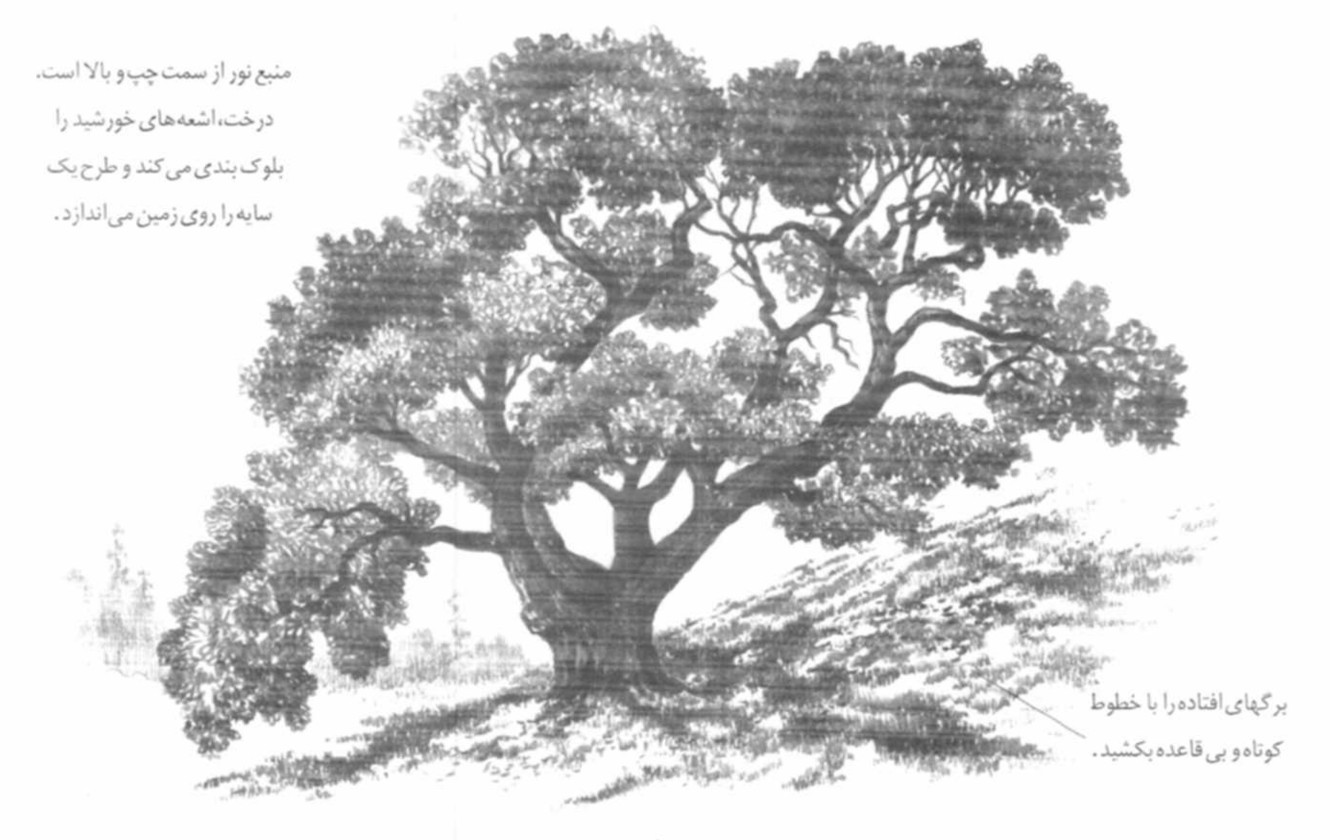
طرح درختان را در دوردست کمرنگ با مداد HB بکشید. سپس، سایه‌ها را به تنهٔ درخت اضافه کنید تا فرم آنها بدست آید. سعی نکنید که هر برگ را بکشید؛ و به جای آن از خطوط ممتد، بیضوی و کوچک برای نشان دادن شاخ و برگها استفاده کنید.



مشخص کردن قسمتهایی از نور خورشید در سایه‌ها.

برای سایهٔ طرح در مرحلهٔ آخر، از نوک مداد HB استفاده کنید. برای مشخص کردن بافت علفها از خطوط کوتاه عمودی استفاده کنید. سایهٔ طرح باید در مرکز از همه جا تیره‌تر و در نزدیک لبه‌های خارجی از همه جا روشن‌تر باشد. برای مشخص کردن خرده‌ها و برگهای افتاده خطوط کوتاه و کمرنگ متضادی بکشید. سپس نواحی تیرهٔ پایانی را با نوک تیز مداد B2 اضافه کنید.

منبع نور از سمت چپ و بالا است. درخت، اشعه‌های خورشید را بلوک بندی می‌کند و طرح یک سایه را روی زمین می‌اندازد.



برگهای افتاده را با خطوط کوتاه و بی‌قاعده بکشید.

چنار

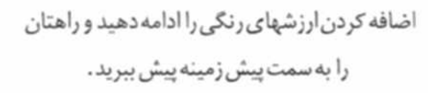
یک طراحی خوب راه طولانی تا دست یافتن به منظره‌ای زیبا دارد. در این طراحی درخت، پیر و با عظمت است. تنهٔ درخت از پایه‌اش به سمت وسط طراحی و بالای آن خم شده است. جادهٔ مارپیچ به دو منظور است ـ توجه چشم را به میان طراحی جلب می‌کند و کنتراست ایجاد می‌کند، که به خط نسبتاً مستقیم تنه تعادل می‌بخشد.

برای بلوک بندی تودهٔ شکلها از مداد HB استفاده کنید.



شکلهای درختان و جاده را اصلاح کنید.

برای شروع این منظره، شکلهای ابتدایی را قرار دهید، آنها را اصلاح کنید و سپس ارزشهای رنگی را اضافه کنید. ارزشهای رنگی روشن و متوسط برای ایجاد صحنهٔ پشت برای سایه‌های شدیدتر استفاده کنید.
از خطوط عمودی روشن برای درختان در زمینهٔ پشت استفاده کنید. همزمان که به سمت پیش زمینه می‌آیید ارزشهای رنگی و جزئیات را اضافه کنید.



اضافه کردن ارزشهای رنگی را ادامه دهید و راهتان را به سمت پیش زمینه پیش ببرید.

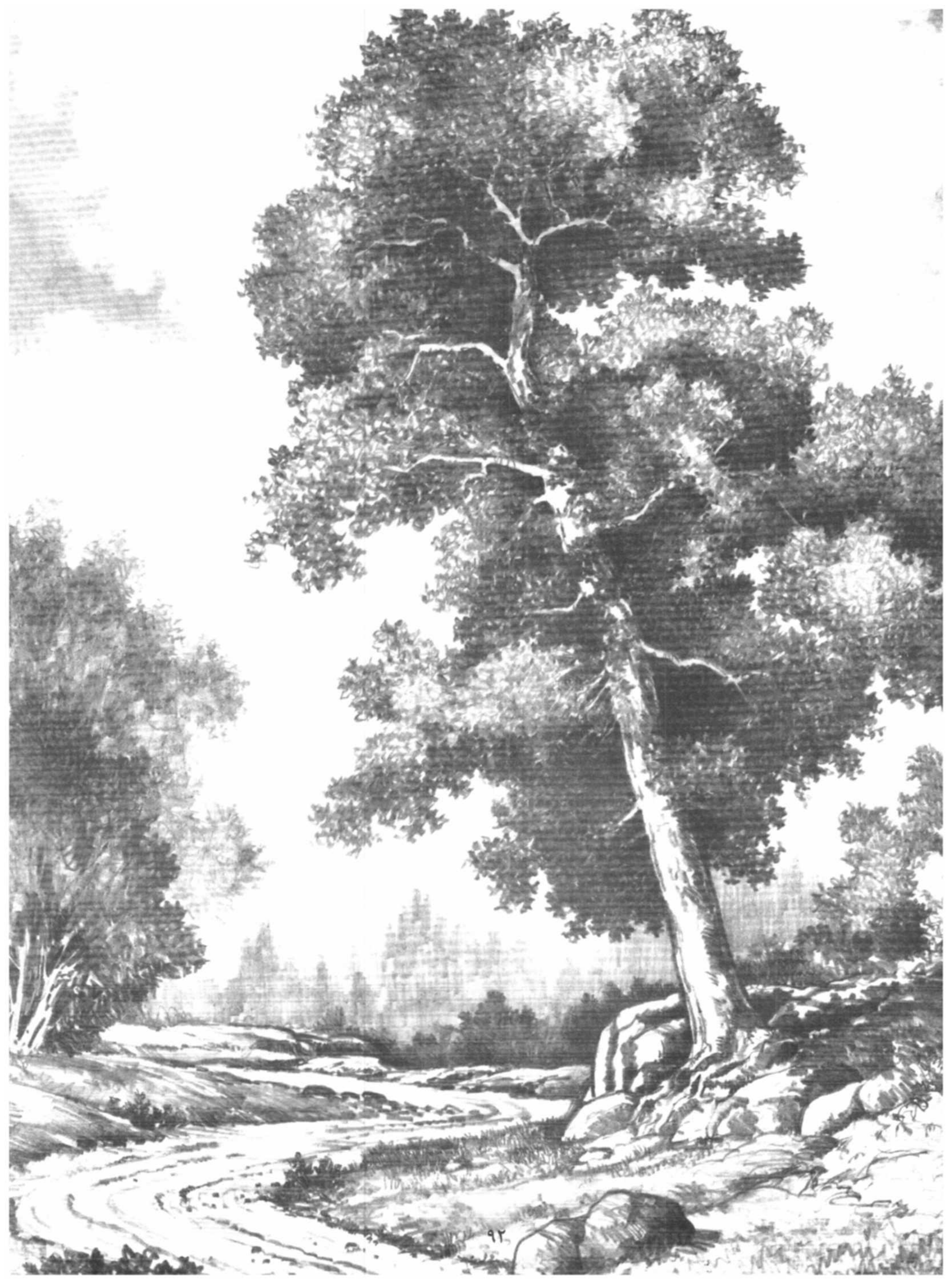


از کنار مداد HB برای خطوط عریض شاخ و برگها و نواحی سایه زده شده استفاده کنید.





ارزشهای رنگی تیره را با نوک ضخیم مداد B2 اضافه کنید. بافت شاخ و برگها را ادامه دهید، بعضی نواحی را برای ایجاد عمق روشن‌تر باقی بگذارید. از کنار مداد HB برای کمرنگ سایه زدن آسمان استفاده کنید. فرم ابرها را با پاک کن خمیری پاک کنید. ◄



کاجهای تیز و دندانه‌دار

این منظره از جنگل آرام علاقهٔ شما را به دلیل کنتراست قوی بین تیرگی و روشنی جلب می‌کند. در اینجا ترکیب با قرارگیری دقیق همهٔ عناصر، مانند اینکه درختان کاج کوههای زمینه را چارچوب بندی کرده‌اند، ایجاد شده است.



شاخه‌ها

شکل کاجهای بزرگ را بلوک بندی کنید.

از خطوطی استفاده کنید که سطح و بافت ناحیه را دنبال کند.

تنه‌ها، شاخه‌ها، شاخ و برگها و ریشه‌های درختان کاج موضوعات جالبی برای طراحی هستند. همزمان که موضوع را دراین طراحی با جزئیات بلوک بندی می‌کنید، خطوط را ساده بکشید. همینطور که طراحی را ادامه می‌دهید، عمق بیشتری در نواحی مجسم شده ایجاد کنید. سعی کنید روی هیچ ناحیه‌ای زیاد تمرکز نکنید؛ هدف تکمیل تدریجی تمام عناصر همزمان با هم است تا اثری متعادل و دلپذیر ایجاد شود.



برای پوسته، از خطوط کوتاه و شکسته استفاده کنید.

پایهٔ درخت



سنگها را طراحی کنید تا کاج را متصل به زمین نشان دهد.

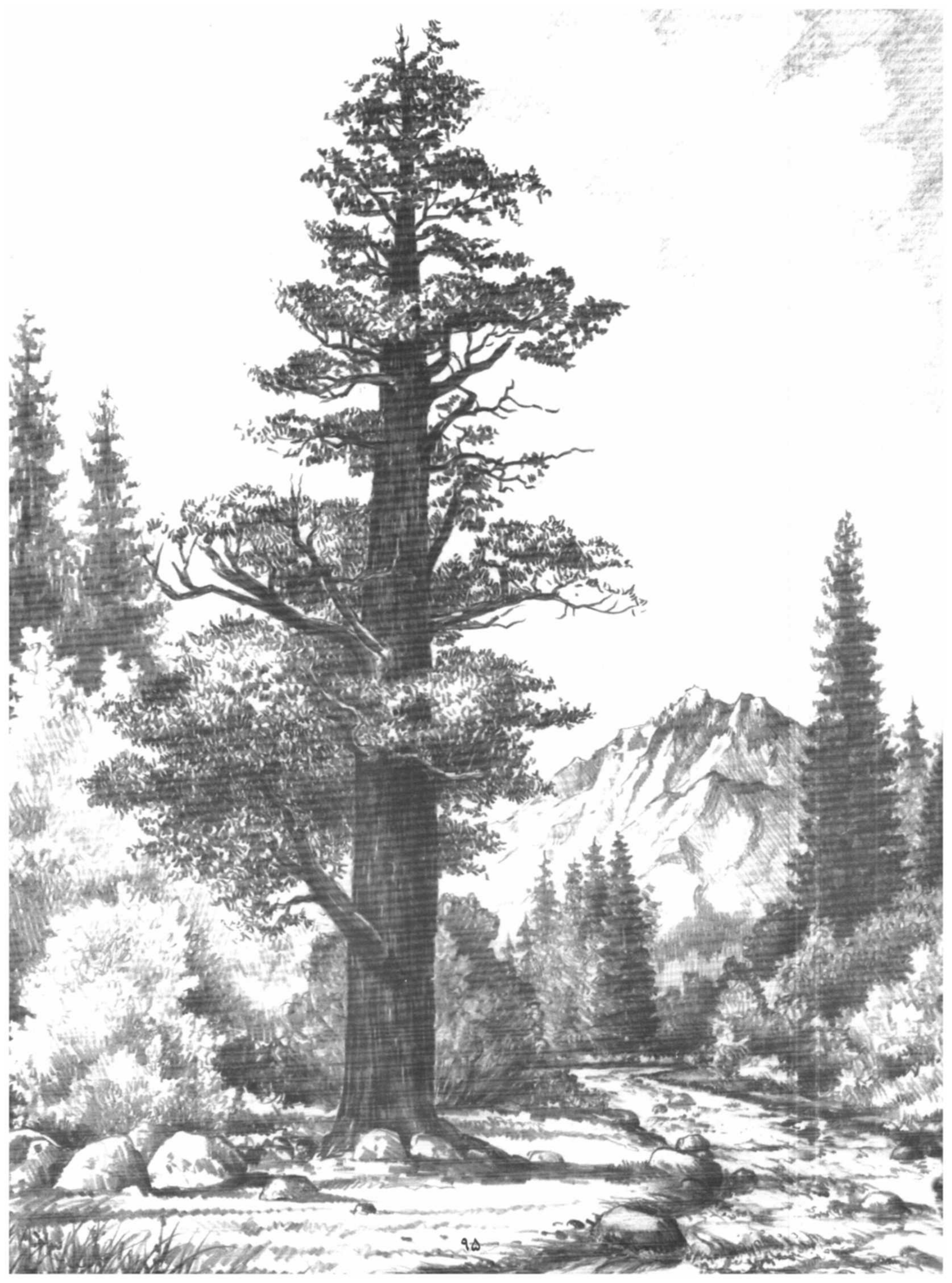
یک فونداسیون صحیح را پیش از سایه زدن خلق کنید.

آخرین سایه‌های تیره را با مداد B2 تکمیل کنید.

از نوک ضخیم مداد B2 برای پر کردن تیره‌ترین ارزشهای رنگی پوستهٔ درخت استفاده کنید. به نرمی سایه‌های بزرگی در زیر بوته‌ها و درختان دوردست ایجاد کنید. دقت کنید که حداقل سایه‌ها در درختان سمت چپ شاخ و برگهای روشن‌تری را مانند اشنگ طلایی مشخص می‌کند. آسمان را با کنار مداد HB به آرامی سایه بزنید. همزمان که سایه می‌زنید فرم ابرها را ارائه دهید، برای مشخص کردن ناحیهٔ اتمسفر بدون بافت از خطوط یکسان استفاده کنید. سپس، هر خطی را که ناخواسته در کوهها و آسمان رفته است را با پاک کن خمیری پاک کنید.

کمیتهایی را که در درختان معمولاً تحسین می‌کنیم، خصلتهایی است که آنها را در خودمان و دیگران ارزشمند می‌دانیم ـ قدرت، وقار و استقامت.

از طراحی لذت ببرید!



بخش سوم

طراحی گل‌ها

نوشته ویلیام اف. پاول



نوشتهٔ ویلیام اف . پاول
آنچه از این کتاب می آموزید ...

- شروع با شکلهای ابتدایی
- یاد بگیرید که چگونه با بلوک بندی به شکل اولیه نزدیک شوید .
- استفاده از تکنیکهای سایه زدن
- ایجاد بافت
- سپس بیاموزید که چگونه مرحله به مرحله کارتان را اصلاح کنید .
- اضافه کردن زمینه
- پروسه های طراحی را ادامه دهید ، و فرم گل را با استفاده از سایه زدن بدست آورید

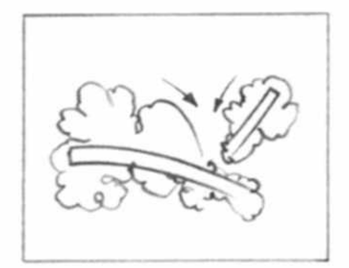
ویلیام اف . پاول

ما طبیعتاً نسبت به گل جذب می شویم . شکل ، رنگ و بافتهای متنوع و جالب آنها به عنوان منبع الهام بخش هنری بی انتها می باشد . در این کتاب شما نحوهٔ طراحی انواع گلها از مراحل ابتدایی تا فرم تکمیل شده شان را پله به پله یاد می گیرید . شما با تهیه و آماده کردن وسایل و مواد مورد نیاز برای اینکه با تکنیکهای سایه زدن به گلهایتان زندگی ببخشید ، شروع می کنید . سپس اساس و پایهٔ تجسم ترکیبات و ترتیب گلدار کردن را می آموزید که در نتیجه می توانید زندگیتان را پویا کنید . این کتاب همچنین شامل انواع قلم موهای دستی برای یکی کردن آثار غیر معمول و اجزای زمینه بهم برای به پایان رسانیدن کار هنری است . با کمی تمرین می بینید که می‌توانید گلهای زیبایی بکشید و آثار فوق العاده ای خلق کنید .

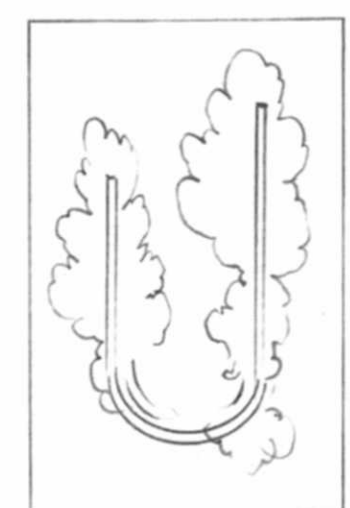
ترکیبات تجسمی

برای اینکه به ترکیبی جذاب دست یابید می توانید از تکنیکهای متفاوتی استفاده کنید. خطوط و شکلها را در زوایای مختلف در کنارهم قرار دهید. خواهید دید که ترکیبات چگونه ناخودآگاه چشم را به طرف مرکز هدایت می کنند.

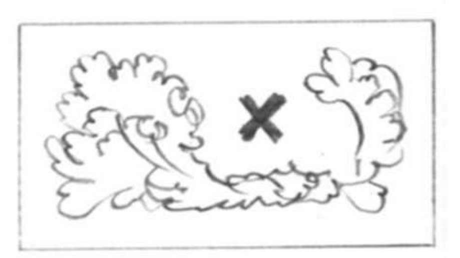
طرح وسط صفحه از همه قابل توجه تر است زیرا توجه چشم بصورت اتوماتیک به مرکز ترکیب جلب می شود.
در ترکیب زیر توجه ما به مرکز طرح با حالتی؟ شکل جلب می‌شود. سمت راست طرح بزرگترازسمت چپ آن است ، اما با فضاهای بیشتر در سمت چپ طرح، تعادل بدست آمده است.

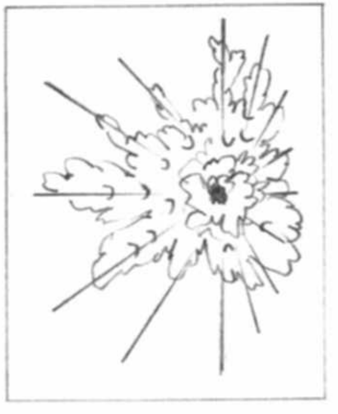


حروف الفبا ابزارهای خوبی برای ترکیب بندی هستند . به عنوان مثال گلها و موضوعات دیگر در شکل U ناهموار زیبا می شوند.

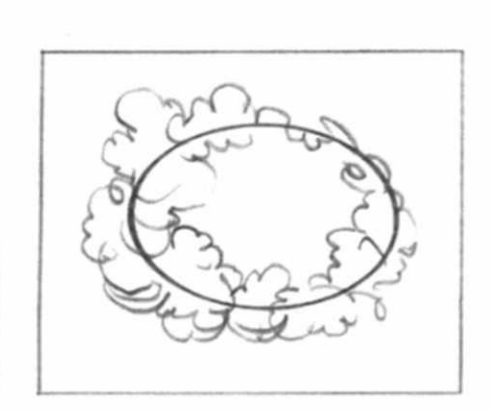


قرار گیری موضوعات در مرکز، توجه بسیارمهم است. همیشه طراحی یک دایره یا بیضی،همانطورکه در شکل پایین نشان داده شده است ،چشم را به دیدن دور کار راهنمایی می کند.





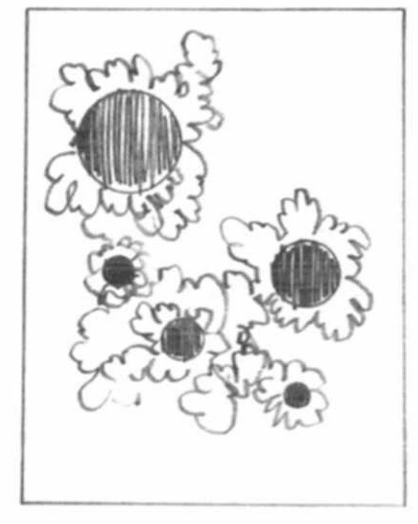




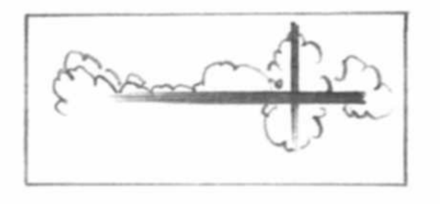
در مثال بعدی قرار گیری بیضی هایی با سایزهای متفاوت در یک دایره می تواند ترکیبی قابل توجه را بوجود آورد.



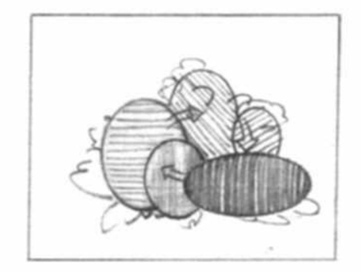
این طرح را بکشید و سپس آنرا برعکس کنیدتا به قطعهٔ کناری مانند شکل بالا دست یابید . به حرکتی که دو طرح را بوجود آورده، توجه کنید.



خطوط متقاطع افقی در مثال بالا حسی روشن و واضح را در برابر حس سرعت و حمل در مثال پایین بوجود می آورد.

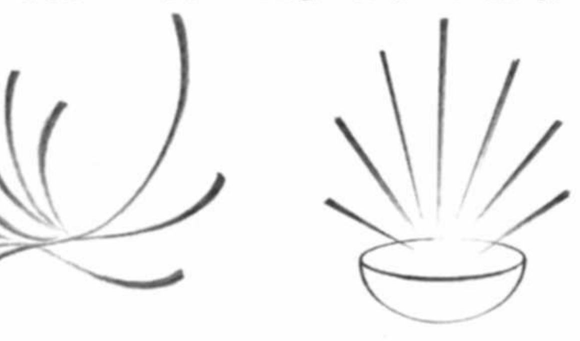


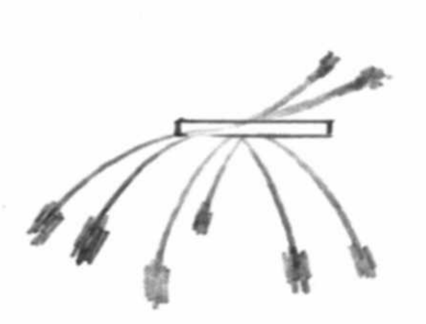
در مثال بعدی قرار گیری بیضی هایی با سایزهای متفاوت در یک دایره می تواند ترکیبی قابل توجه رابوجود آورد.



نظم و ترتیب گل

دیاگرامهای زیر می توانند به شما در نظم و ترتیب بندی متعادل گلها کمک کنند .از گلهای تازه عکس بگیرید و آنها را بایگانی کنید و به عنوان یک منبع از آنها استفاده کنید .ممکن است که بخواهید از گلهایتان از زوایای مختلف – نمای نزدیک ، نمای دور ،از بالا یا پایین – عکسبرداری کنید .در نتیجه می بینید که ترکیبات متفاوتی از یک موضوع خواهید داشت .





یک کاسهٔ گرد می تواند نقطهٔ مرکزی بسیار خوبی برای خطوطی که از بالا و خارج می آیند باشد .سعی کنید که به یک تعادل کلی برسید. طرح بالا بر اساس یک ترکیب بندی شرقی است .گل کشیدهٔ مرکزی نشانگر بهشت ، خطوط پایینی سمبل انحرافات و باقی آنها نشانگر زمین و مرد می باشند .



مثالهای بالا نمونه هایی از طرحهای شرقی هستند .

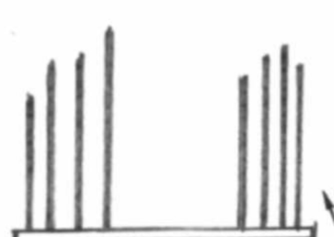


بسیاری از طرح گلها در این طرح کمانی جای می‌گیرند.سعی کنید که به یک کمان هموار در بالا برسید .

طرحهای ابر مانند، نیز همیشه جالب توجه هستند .فرم بندی ابرها را مطالعه و تمرین کنید و حالت و تناسب آنها را در ذهنتان بسپارید .



استفاده از خطوط خمیده و راست همزمان با هم جذاب است . خطوط راست عمودی در تقابل با خطوط خمیده ،طرحی متعادل و موفق و زیبا را بوجود آورده است .



این طرح در میانش هیچ فضای منفی و بازی ندارد و باید در تعادل با فضاهای مثبت به کار رود .



خطوط عمودی موازی، بسیار جالب هستند و ترتیب واحدی را می دهند. سعی کنید که در این طرح فاصله ها را برابر ارائه کنید .

دقت کنید که چگونه این تعادل دلپذیر از تکمیل شدن خطوط خمیده با خطوط افقی بوجود آمده است.

طرحهای اولیهٔ گل

همانطور که می بینید حتی پیچیده ترین گلها هم می توانند با شکلهای ساده کشیده شوند.یک گل را که دوست داریدطراحی کنید از نزدیک مطالعه کنید و به دنبال شکلهای کلی آن بگردید.طرح اجمالی شکل آنرا بکشید و به دنبال شکلهای دیگر آن بگردید.دور شکلهای کوچکتری مثل گلبرگها و برگهاکه جزئیات را می سازند، بلوک بندی کنید.هنگامی که یک طرح را کامل کردید خطوط را پاک کنید و شروع به سایه زدن کار کنید.



نمای جانبی



نمای زاویه دار



نمای روبرو



طرح شکل اولیه



بلوک در شکلهای کوچکتر





کار را با سایه گذاری تکمیل کنید .



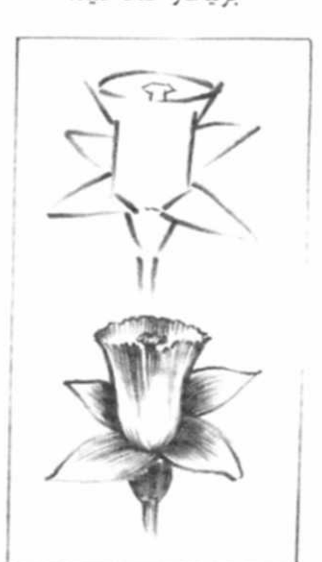
جزئیات را اضافه کنید.



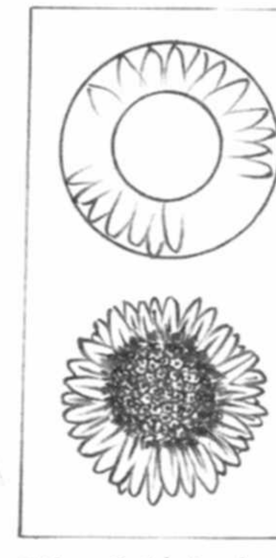


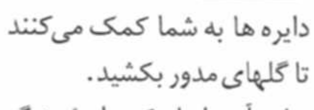


خطوط را پاک کنید



با یک مداد HB شکل فنجان مانند گل را اول طراحی کنید، سپس گلبرگها و ساقه را همانند شکل بالا قرار دهید.کار را با سایه زدن تکمیل کنید.





دایره ها به شما کمک می‌کنند تا گلهای مدور بکشید.
سایز آن را با یک دایرهٔ بزرگ مشخص کنید و یک دایرهٔ کوچکتر درون آن بکشید. از آنها به عنوان راهنما استفاده کنید و جزئیات را سایه بزنید.



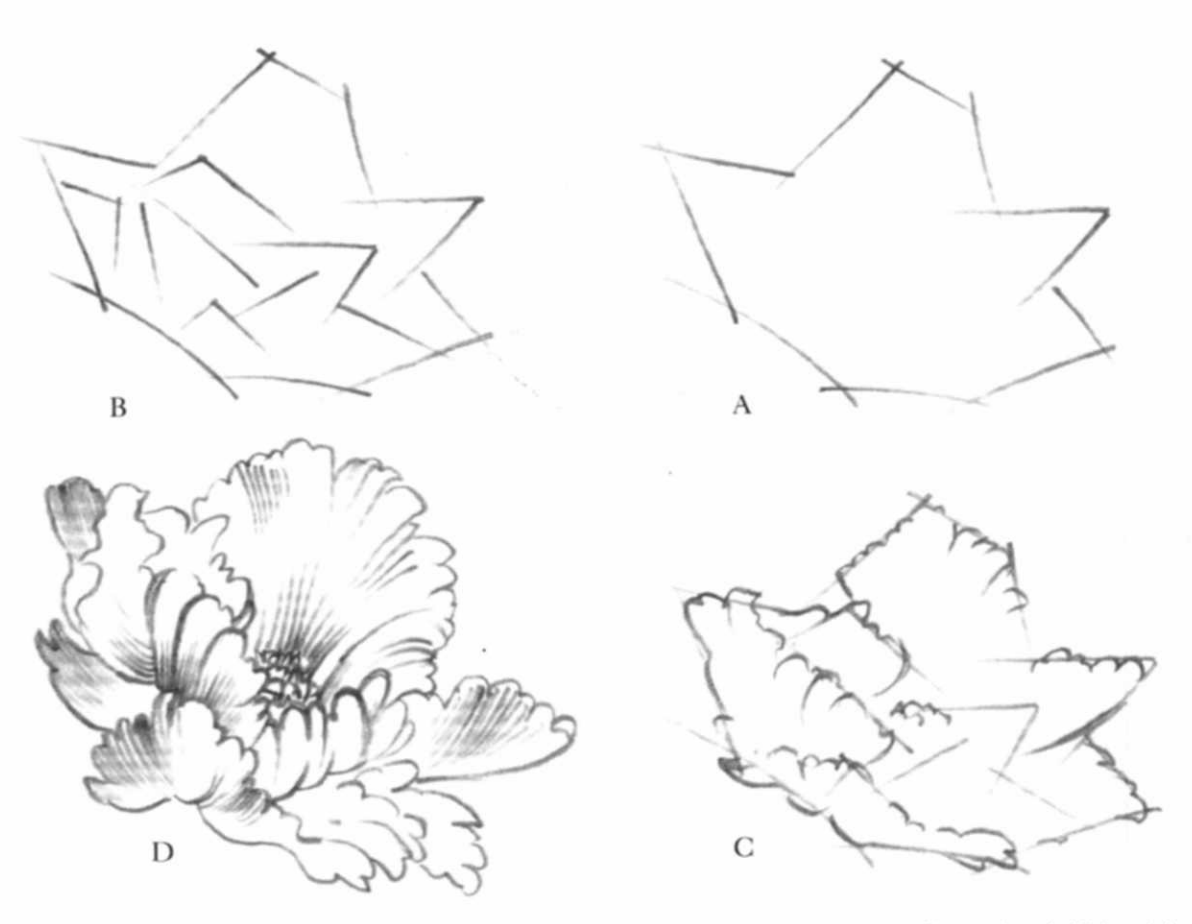
طراحی این نمای سه رخ ممکن است به نطر شما مشکل باشد، اما می توانید شکلهای اولیهٔ آنرا با دقت بیرون آورید .
هر گلبرگ را با خطوط کوچک در زاویه درست بکشید.



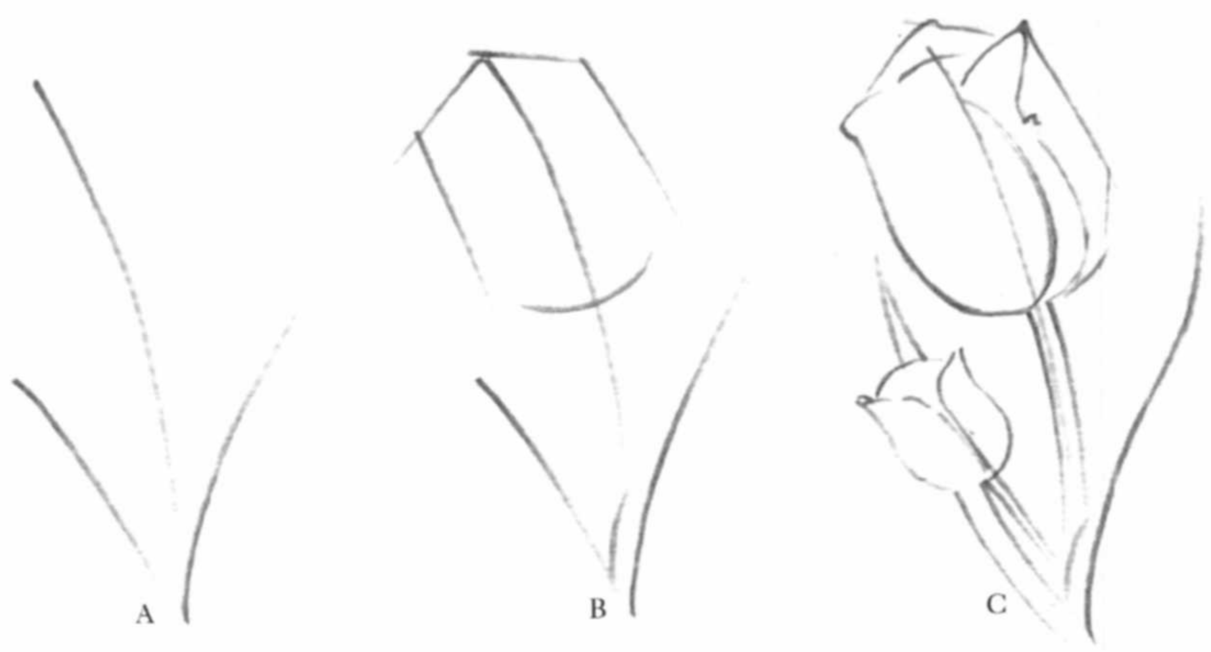
طراحی گلهایی که گلبرگهای فراوانی دارند ، مقداری بیشتر کار می برد اما اگر یک بار طرح اولیهٔ آنها کشیده شود جزئیات به راحتی طراحی می شوند.

طرحهای اولیهٔ گل

گونه ها و شکلهای متفاوتی از لاله ها وجود دارند. شکل زیر به عنوان لاله پر پر معروف است و نسبت به لالهٔ سمت راست طراحیش مشکل تر است. پیش از کشیدن جزئیات، از طرحهای زیر استفاده کنید.



برای طراحی لالهٔ پایین از مرحلهٔ A شروع کنید و خطهای مستقیم را از هر نقطه به نقطهٔ بعد بکشید تا شکل اصلی گل بدست بیاید. گلبرگهای زاویه دار مرحلهٔ B را اضافه کنید. شکل گلبرگهای اصلی را در مرحلهٔ C بکشید و با سایه زدن ساده آنرا در مرحلهٔ D کامل کنید.



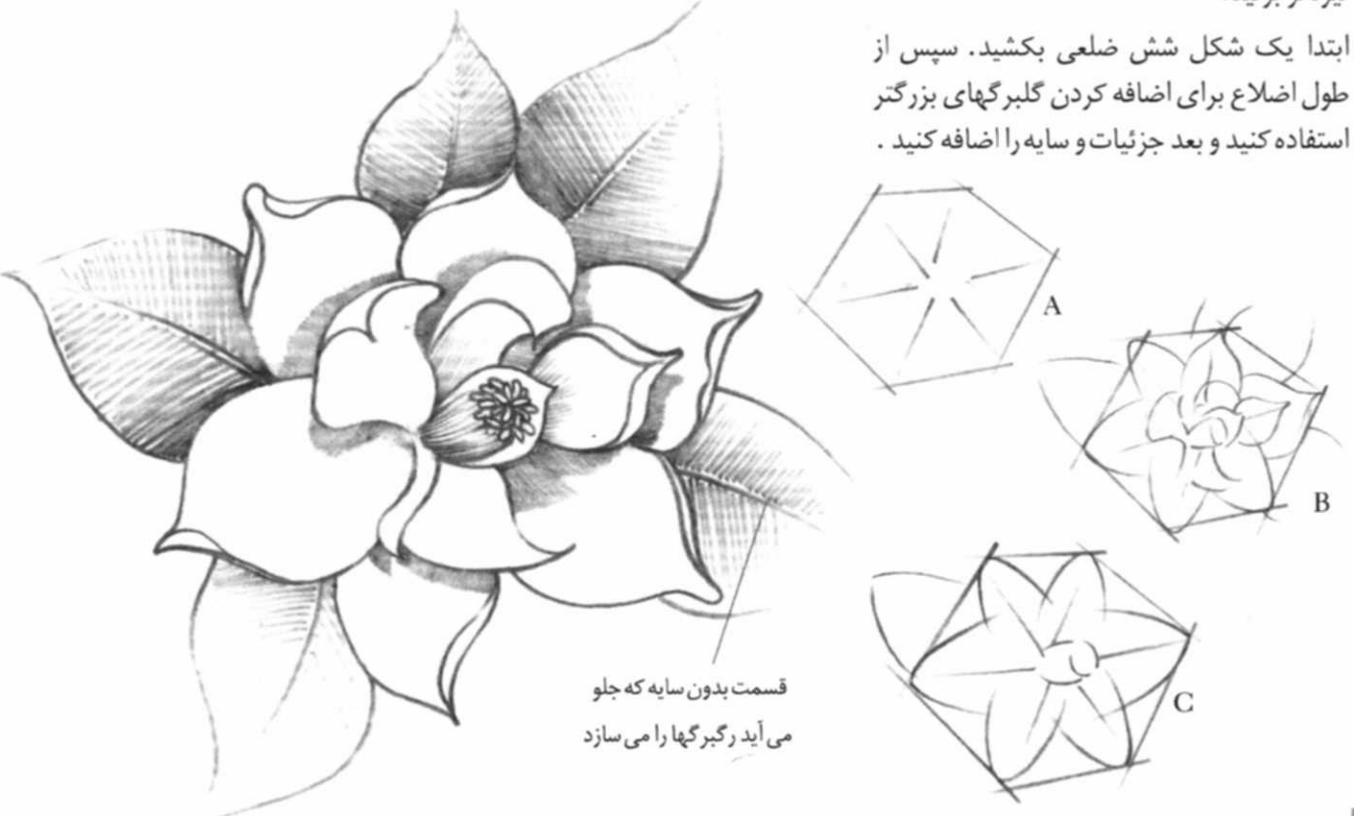


ریتم خطها را در لالهٔ بعدی نگاه‌کنید. که باسه خط ساده در مرحلهٔ A شروع می‌شودکه طرح اولیه را می‌دهند. مرحلهٔ Bنشان می‌دهد که چگونه اضافه کردن خطوط شکل کلی گل را می دهد. در مرحلهٔ C خطوط اضافه تر می شوند و حالت مورد نظر گل کم کم مشخص می شود. مرحلهٔ D جزئیات بیشتری را نشان می دهد و با سایه زدن شکل گل کامل می شود.

مگنولیا

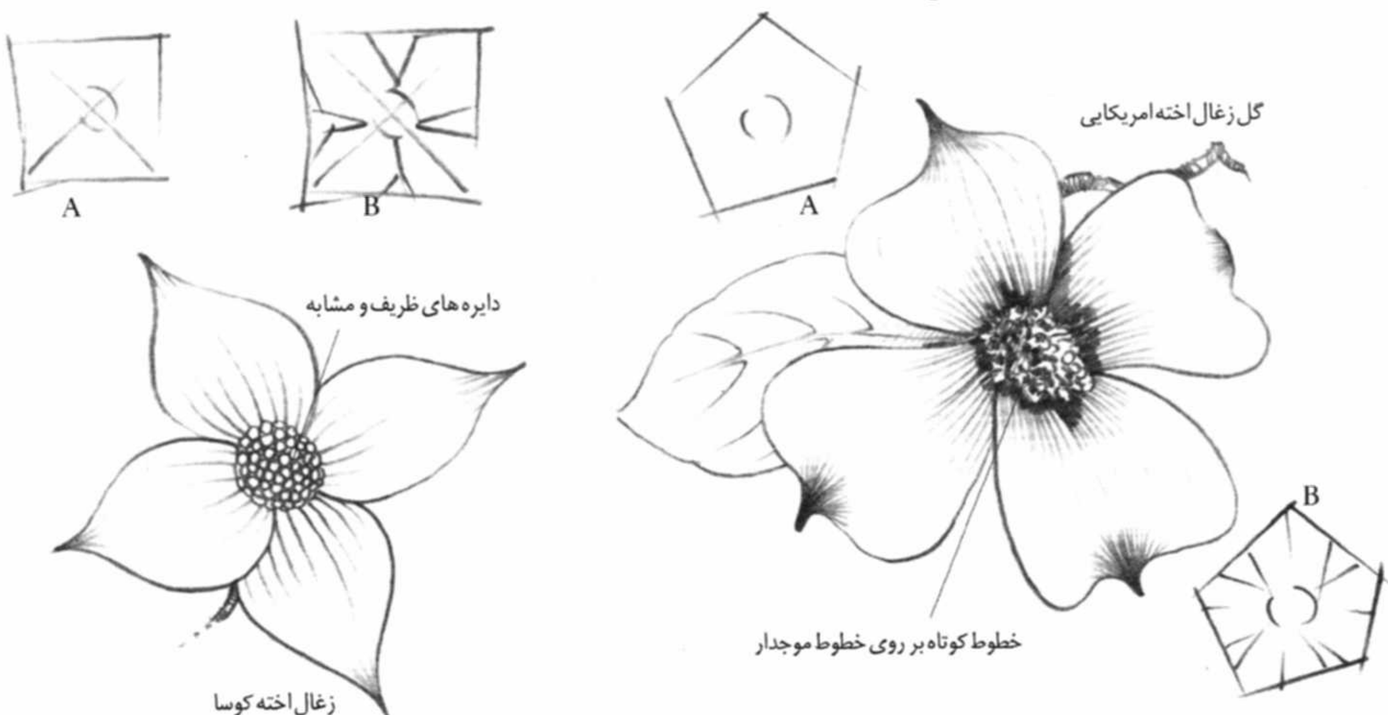
مگنولیا گلی سفید ، بزرگ و خوشبو است . برای برجسته کردن شکوفه های آن سایهٔ گلبرگها را خیلی کم بزنید و سایهٔ برگها را تیره تر بزنید.

ابتدا یک شکل شش ضلعی بکشید. سپس از طول اضلاع برای اضافه کردن گلبرگهای بزرگتر استفاده کنید و بعد جزئیات و سایه را اضافه کنید .



گل زغال اخته

گونه های مختلفی از زغال اخته وجود دارد . در زیر یک گونه شرقی از این گل دیده می شود که به آن زغال اخته کوسا می گویند و در سمت راست نیز یک گونهٔ امریکایی از آن دیده می شود . رنگ هر دوی آنها از سفید خالص تا صورتی کمرنگ متغیر است . مراحل را بادقت طی کنید تا بتوانید آنها را طراحی کنید .



سوسن شاهی

سوسن گلی بسیار خوشبو است و قدش تا ۸ فوت هم می رسد. مراحل زیر را انجام دهید تا گل را کامل کنید همانطور که در پایین این صفحه نشان داده شده است، هنگامی که قسمت داخلی گیاه را می کشید می توانید به ساقهٔ آن برسید .



طراحی غنچهٔ سوسن در مرحلهٔ A در بالا کاملاً بسته است مرحلهٔ B دو زاویه ای را نشان می دهد که شما باید سایه بزنید تا فرم غنچه مشخص شود . این مرحله همچنین حالت تبدیل غنچه را نیز نشان می دهد، در نتیجه به نظر کمی باز می آید. این حالتهای غنچه را نیز به گیاه سوسن اضافه کنید و توجه داشته باشید که آنها چگونه به ساقه وصل می شوند.

غنچهٔ سوسن

خطوط سایه مانند این حالت، تکنیکی
را می سازد که به آن هاشور های متقاطع
می گویند و به گلبرگها فرم می دهد.

نرگس

گلی که در اینجا نشان داده شده است، نرگس شیپوری نام دارد و دارای دو گونهٔ جام- بزرگ و جام- کوچک است.باز شدگی پیاله مانندش به زیبایی آن می افزاید. مراحل این تمرین را با دقت انجام دهید تا در آخر کار به یک طراحی کامل و عالی برسید.

مرحلهٔ A را با کشیدن پیاله آغاز کنید.



گل نرگس زیبایی بهار را نشان می دهد.

خطوط صاف،کشیده در ایجاد این بافت شیاری کمک می کنند.

در مراحل B و C با کشیدن دایره دور پیاله محل گلبرگهای خارجی را مشخص کنید. سپس در مرحلهٔ D مثلثهایی را به این دوایر اضافه کنید .با این روش انواع زیادی از گلبرگها را می توان کشید.

برای زمینه سازی و سایه زدن برگها از یک مداد تخت استفاده کنید. مداد را بی قاعده حرکت دهید و در هنگام سایه زدن برگها به آنها حالت شل و نا پایدار بدهید. برای ایجاد نواحی تیره و روشن از تغییر فشار مداد استفاده کنید.



میخک

تنوع رنگ میخک از قرمز تیره تا سفید و دو رنگ است. آنها بسیار تماشایی هستند و در بیشتر باغچه ها روییده می‌شوند. به خاطر گلبرگهای رویهم قرار گرفته شان‌طراحی آنها جالب و قابل توجه است.آنها را تک رنگ، رنگارنگ یا با انتهای روشن یا تیره در انتهای گلبرگ بکشید.

یک زمینهٔ تیره باعث می شود که گل،صفحه را محو کند.

گلبرگهای پیچیده از این طرح لبه هایی بی قاعده و سایه هایی ناهموار در نواحی مختلف بصورت اتفاقی بوجود آورده اند.

A

B

گلهای میخک بیش از ۲۰۰۰ سال است که کاشت می شوند.

A

کاسبرگ

ساقه

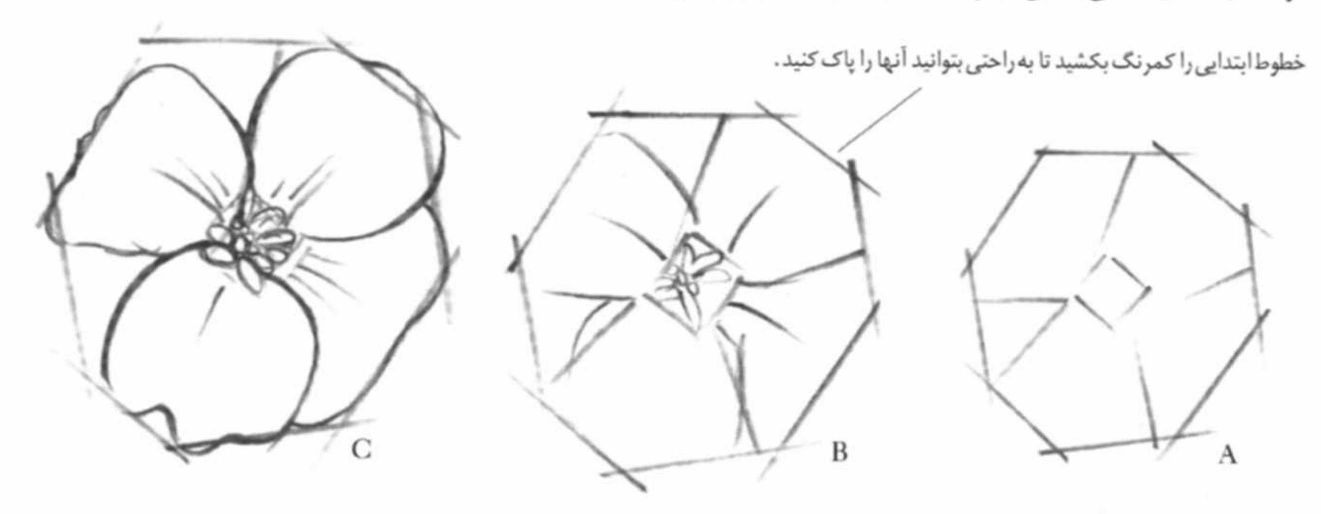
B

نمای بالا طرح پیچیدهٔ گلبرگها را در این طرح نشان می‌دهد. مرحلهٔ A محل شکلهای اولیه را در گل نشان می دهد. از اینجا طراحی شکل گلبرگهای خمیده حقیقی را شروع کنید. هنگامی که در محل‌درستشان قرار گرفتند سایه زدن گل را شروع کنید.

در مرحلهٔ A سمت چپ نمای جانبی گلبرگها رویهم قرار گرفته و ساقه کاسبرگها نمایش داده شده است. در مرحلهٔ B طراحی جزئیات پیچیدهٔ گل را شروع‌کنید. آنها را روشن و ساده طراحی کنید.

شب بوی انگلیسی

این گلهای نارنجی مخملی، قرمز و زرد بر روی زمینهای انبوه و پرپشت می رویند و تا دو فوت رشد می کنند. اینها گونه های متفاوتی از کوتاه تا بلند دارند. حتی بعضی از گونه ها دو رنگ با لبه های تیره تر هستند.



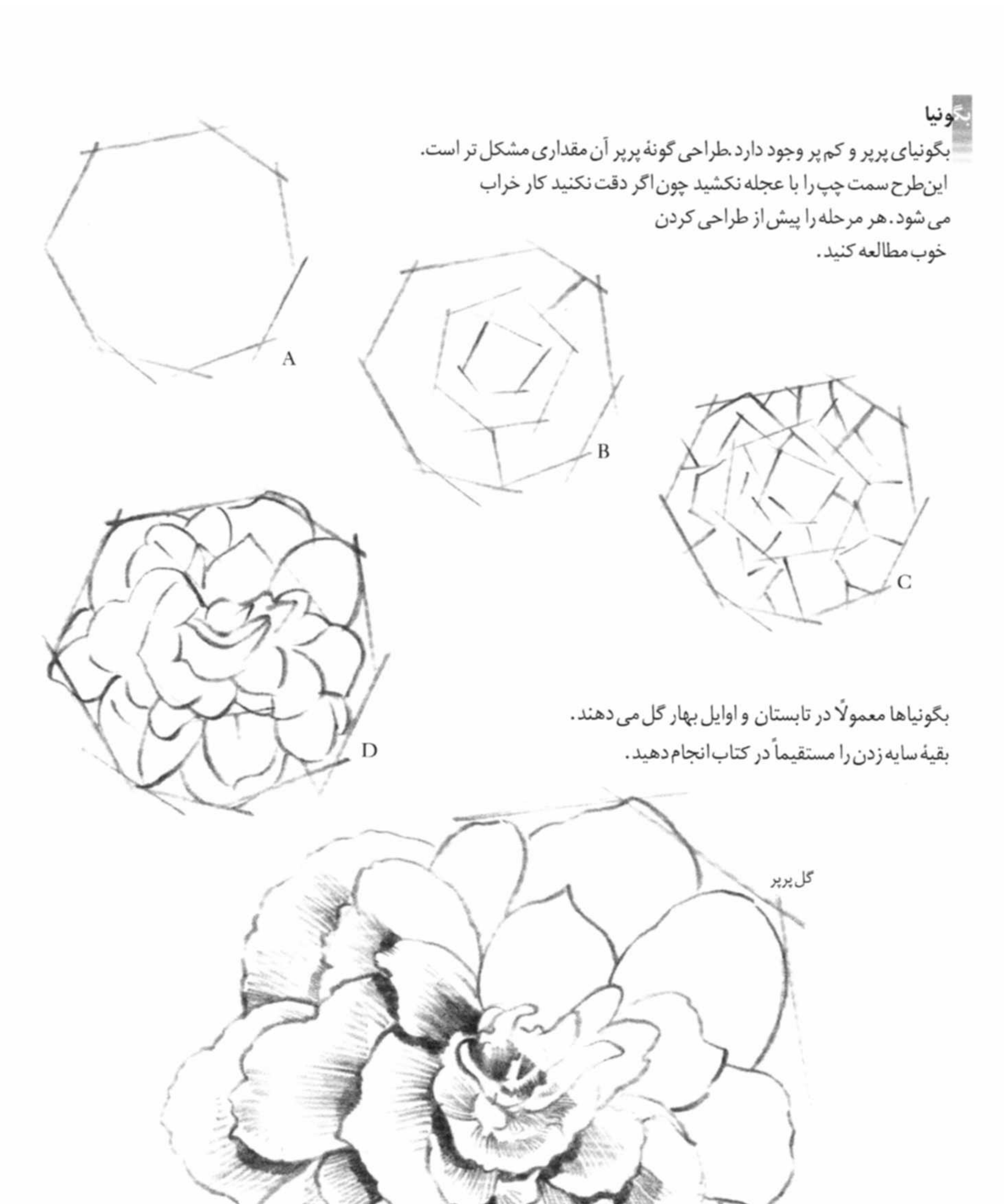
مراحل بالا را با دقت ادامه دهید، چهار گلبرگ بزرگ را درون بلوکی که با خطهای راست مشخص کرده اید، قراردهید. خطوط لبهٔ گلبرگها را بکشید و جزئیات را اضافه کنید و سپس به روشنی سایه بزنید.

گاهی کارهایی ساده مانند این
موضوع را به بهترین حالت ممکن نشان می دهد.

بگونیا

بگونیای پرپر و کم پر وجود دارد. طراحی گونهٔ پرپر آن مقداری مشکل تر است. این طرح سمت چپ را با عجله نکشید چون اگر دقت نکنید کار خراب می شود. هر مرحله را پیش از طراحی کردن خوب مطالعه کنید.

بگونیاها معمولاً در تابستان و اوایل بهار گل می دهند.
بقیهٔ سایه زدن را مستقیماً در کتاب انجام دهید.





شقایق

شقایقهای زیبای کالیفرنیا در رنگهای متنوعی از نارنجی پررنگ تا زرد کمرنگ می رویند. گلهای آن ظریف و مانند کاغذ می باشند. این گل حدود دو اینچ عرض دارد. از دیاگرام زیر برای طراحی گل گیاه استفاده کنید و مراحل را ادامه دهید تا به طرح اصلی گل در سمت چپ برسید.

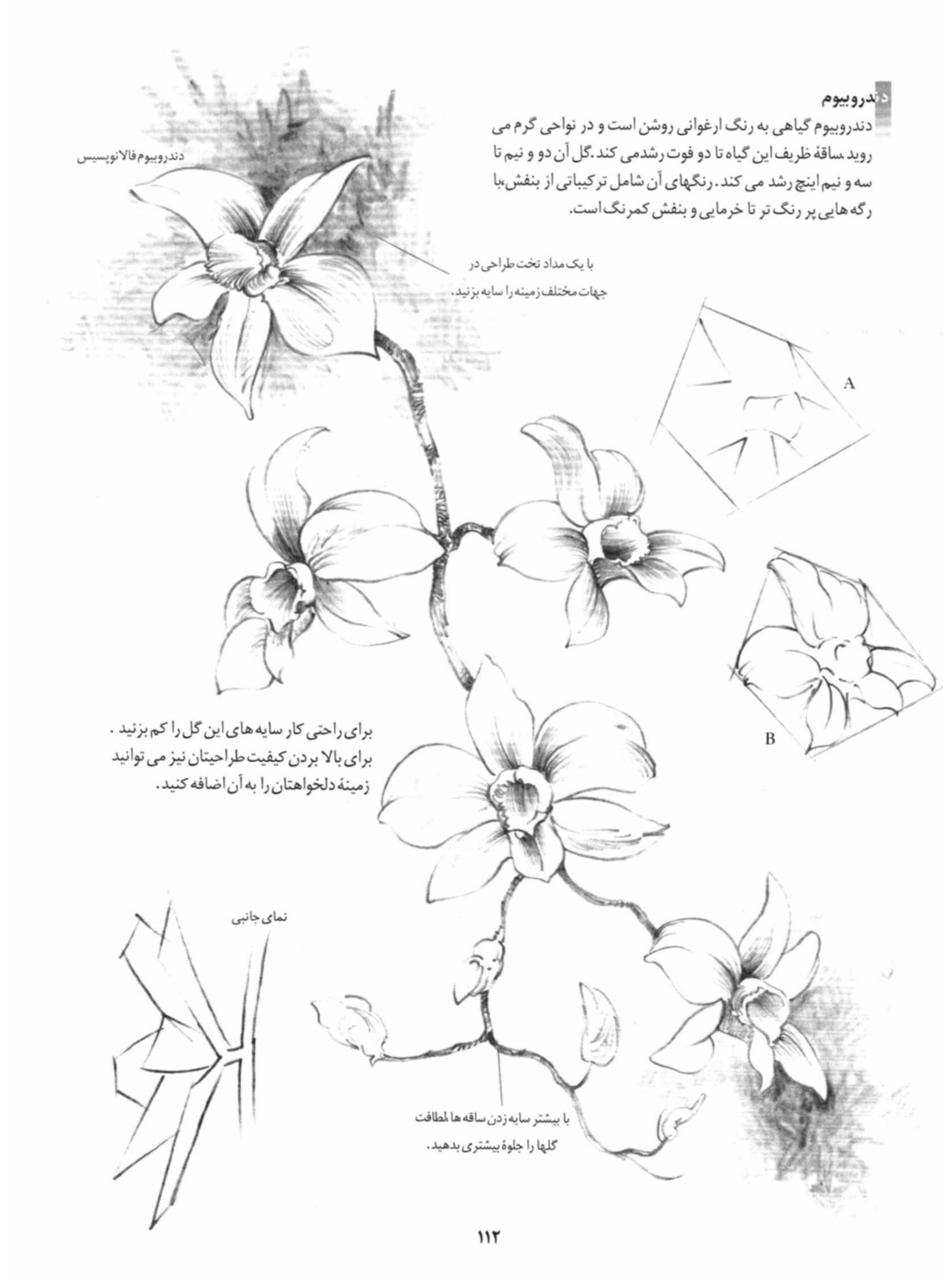
بنفشه

بنفشه ها در رنگهای ترکیبی زیادی می رویند. گاهی ترکیباتی مانند ترکیبات روبرو دارای جلوه های خاصی می باشند.

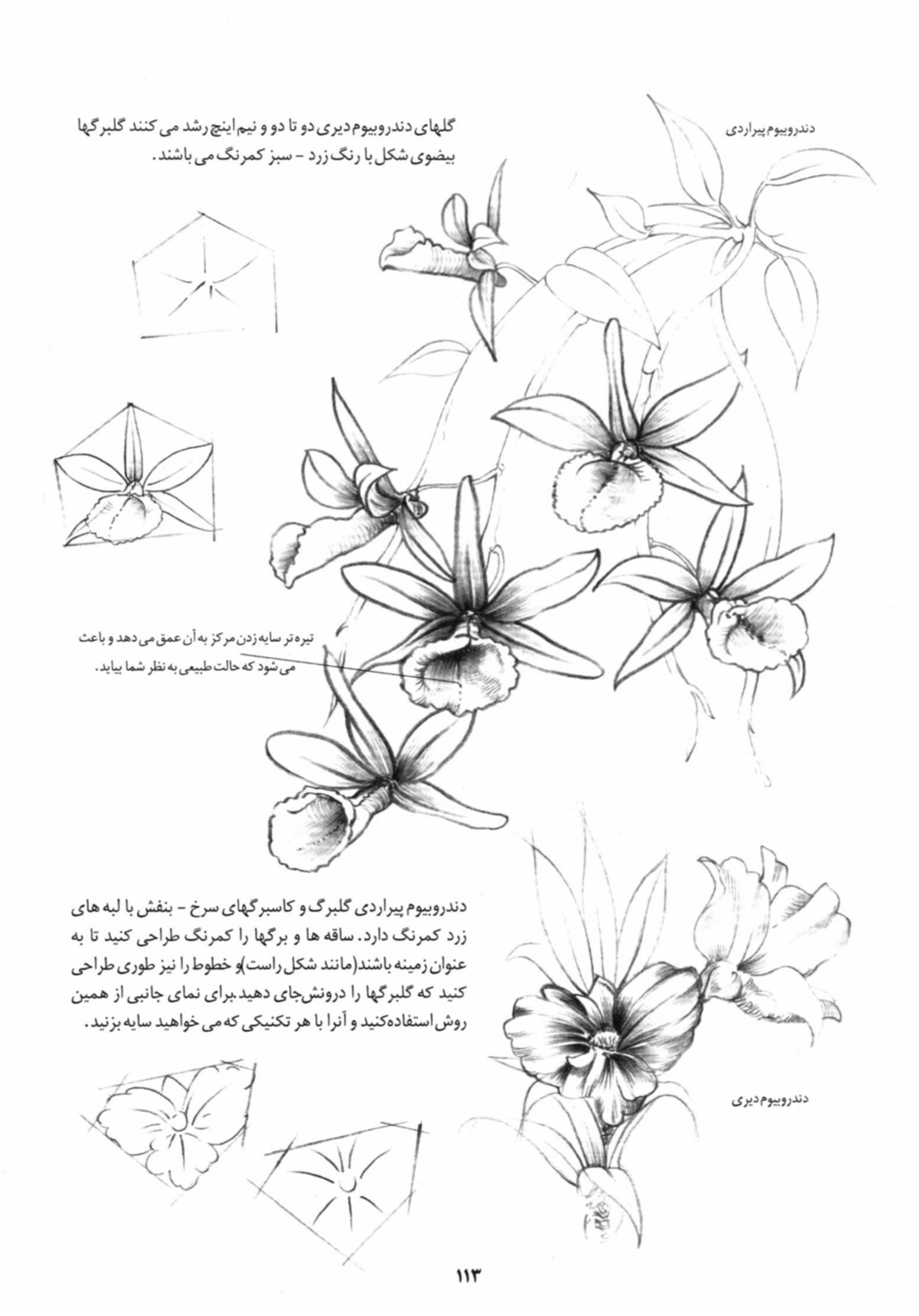
در هنگام طراحی بنفشه، مراحل را درست طی کنید تا هر گلبرگی مقداری از گلبرگ کناریش را پوشش دهد. توجه کنید که چگونه سایهٔ تیرهٔ نزدیک مرکز گل را دورنگ و سه بعدی نشان می دهد.

دندروبیوم

دندروبیوم گیاهی به رنگ ارغوانی روشن است و در نواحی گرم می روید. ساقهٔ ظریف این گیاه تا دو فوت رشد می کند. گل آن دو و نیم تا سه و نیم اینچ رشد می کند. رنگهای آن شامل ترکیباتی از بنفش، با رگه هایی پر رنگ تر تا خرمایی و بنفش کمرنگ است.



گلهای دندروبیوم دیری دو تا دو و نیم اینچ رشد می کنند گلبرگها بیضوی شکل با رنگ زرد – سبز کمرنگ می باشند.



دندروبیوم پیراردی گلبرگ و کاسبرگهای سرخ – بنفش با لبه های زرد کمرنگ دارد. ساقه ها و برگها را کمرنگ طراحی کنید تا به عنوان زمینه باشند(مانند شکل راست)و خطوط را نیز طوری طراحی کنید که گلبرگها را درونش‌جای دهید.برای نمای جانبی از همین روش استفاده‌کنید و آنرا با هر تکنیکی که می خواهید سایه بزنید.



پامچال

گونه های زیادی پامچال با رنگهای متفاوت وجود دارند. این تمرین به شمانشان می دهدکه چگونه گلها و غنچه ها را در کنار هم طراحی کنید. در هنگام کنار هم جای دادن آنها زمان بگیرید.

در یک طراحی کلی برگها بسیار مهم هستند. در اینجا سه مرحلهٔ سایه زدن برگها نشان داده شده است.
در مرحلهٔ A در سمت راست طرح شکل برگ به صورت کمرنگ مشخص است.
در مرحلهٔ B سایه زدن را شروع کنید، طرح محلهایی را که رگبرگها قرار می گیرند را در بیاورید و سپس دور آنها را سایه بزنید و آن محلها را بگذارید سفید بمانند تا اینکه رگبرگها مشخص شوند. هنگامی‌که به مرحلهٔ C رسیدید.
خطوط اضافی را پاک کنید و در امتداد بعضی از رگبرگها نواحی تیره تری را بیفزایید.

A

B

C

با یک مداد تخت طراحی در جهات مختلف زمینه را سایه بزنید.

در ابتدا یک ساقهٔ اصلی بکشید و پس از آن شاخه های خارجی کوچکتر را به آن اضافه کنید. آنها را به صورت خوشه ای بکشید ، یعنی از یک نقطه در جهات مختلف آنها را به سمت بیرون به حالت خمیده بکشید.

گل بامیه

گل بامیه به دو صورت کم پر و پرپر دیده می شود و رنگهایش شامل سفید ،نارنجی و صورتی ، قرمز، حتی آبی و بنفش نیز می باشد .بعضی از آنها دو رنگ یا چند رنگ نیز هستند.

غنچه بامیه

با وجود اینکه گل بامیه جزئیات زیادی برای کشیدن دارد اما طراحی آن آسان است.تمام مراحل آن باید از اول تا آخر به دقت انجام شوند تا بهترین نتیجه را از این تمرین بگیرید .مرحله A شکل کلی،جهت گلبرگها و مرکز گل را نشان می دهد. پیش از شروع به طراحی به اندازهٔ هر قسمت از گل به نسبت کل آن توجه کنید.

پیش از سایه زدن گلبرگها در مرحلهٔ B دقت کنید که سایه ها در کجا قرار دارند و چگونه به گلبرگها کمی حالت موجی می‌دهند. جزئیات مرکز گل را اضافه کنید وساقه و برگها را نیز طراحی کنید.

برای تنوع سعی کنید تعدادکمی غنچه بکشید و آنها را به شاخه های دور ساقه اضافه کنید.

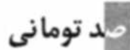
گل کم پر

گل گوشواره

گل گوشواره رنگهای متنوع زیبایی مانند انواع سبزها، قرمزها و بنفشها دارد .این تمرین باید برروی سطح زبر تخته سه لا اجرا شود تا بافتهای بی قاعدهٔ گل بیشتر نمایان شود.برای بلوک بندی کمرنگ شکلهای ابتدایی از کنار مداد HB استفاده کنید و سپس جزئیات طرح گلبرگها را بکشید.



سایه های روشن را با نوک مداد HB بزنیدو این کار را در جهت سطح انجام دهید.برای سایه زدن قسمتهای بزرگتر از کنار سخت مداد استفاده کنید.خطوط و چینها را با نوک تیز مداد B2 سایهٔ تیره بزنید.



صد تومانی

گلهای صد تومانی نیز در دو نوع پر پر و کم پر می باشند. آنها گلهایی پرجلوه هستند و موضوعات مناسبی برای طراحی گلها می باشند.



این تمرین باید برروی سطح زبرتخته سه لا اجرا شود. سایه زدن در این سطح مقداری بیشتر از سطح فلزی بافت ایجاد می کند. تمرین را با طراحی و قرار دادن اجزای اصلی گل در مرحلهٔ A شروع کنید. در مرحلهٔ B سایه زدن گلبرگها و برگهای جمع شده را شروع کنید. سایه زدن به صورت جدی را در مرحلهٔ C آغاز کنید، و زمینهٔ طرح را بوجود بیاورید.

خطوط و حرکت قلم در زمینه مانند جهت آنها در گلبرگها است و از مرکز به سمت خارج ترکیبی از خطوط است.

C

انگشتانه

گل انگشتانه گیاهی بلند، عمودی و دو ساله است. این گلها لوله مانند و کشیده با رنگهای سفید، زرد، سرخ یا بنفش هستند و معمولاً درونشان نقطه نقطه می باشد. از دیاگرام زیر برای کشیدن هر گل و نحوهٔ اتصال آن به ساقه استفاده کنید.



هنگام کشیدن خطوط اولیه به خود اعتماد داشته باشید.

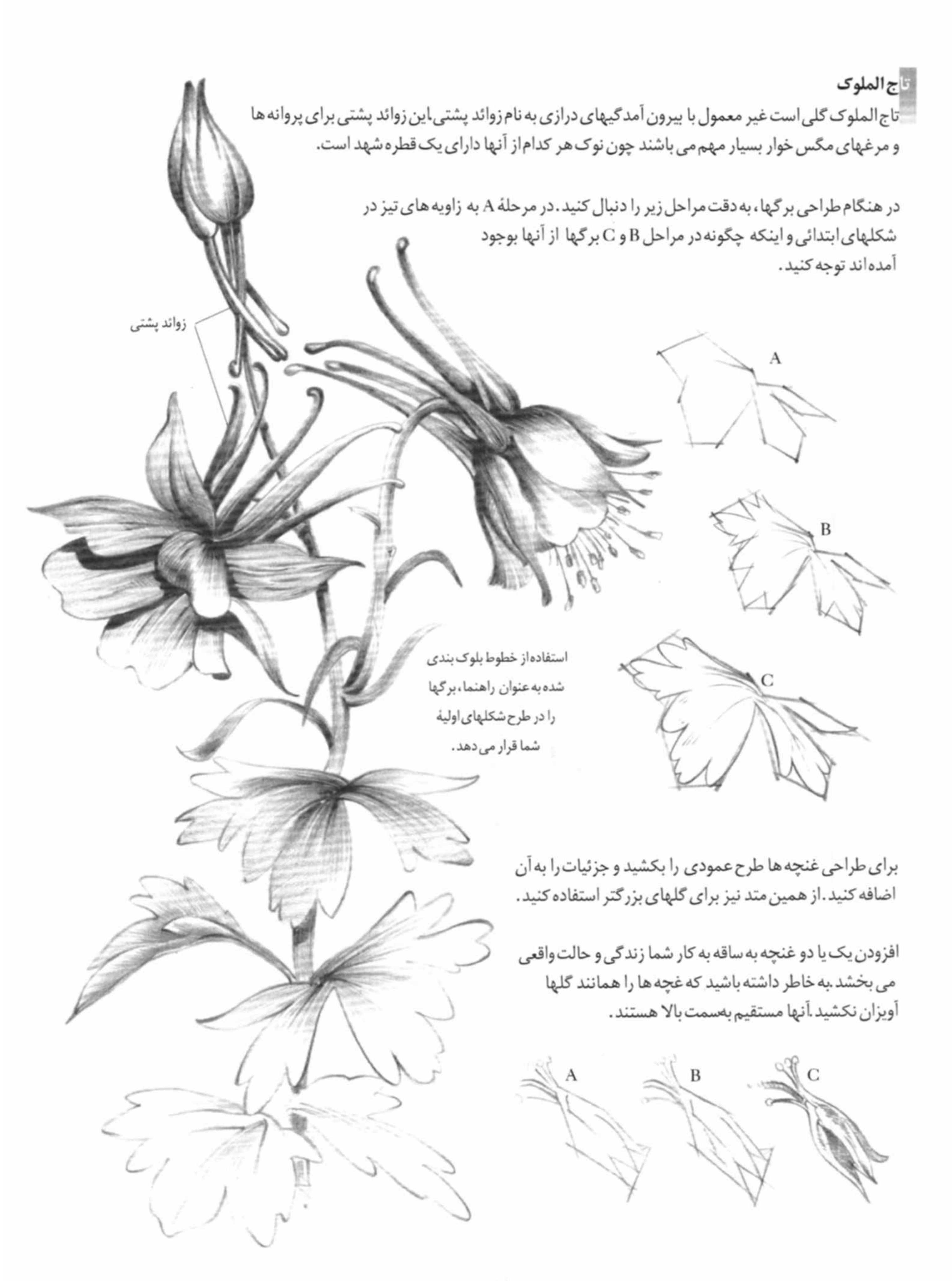
تا تمام گلها را سر جایشان طراحی نکرده اید سایه زدن را شروع نکنید زیرا بعضی از گلها بر روی گلهای دیگر سایه می اندازند. مراحل A تا C را در زیر این سه شاخه گل برای سایه زدن ادامه دهید. با دایره های کوچک طرح درون گل را بوجود آورید و سپس به آرامی دور آنها را سایه بزنید.

از برگهای خشک این گل در ساختن داروهای دست ساز قلب استفاده می شود.

تاج الملوک

تاج الملوک گلی است غیر معمول با بیرون آمدگیهای درازی به نام زوائد پشتی.این زوائد پشتی برای پروانه ها و مرغهای مگس خوار بسیار مهم می باشند چون نوک هر کدام از آنها دارای یک قطره شهد است.

در هنگام طراحی برگها، به دقت مراحل زیر را دنبال کنید. در مرحلهٔ A به زاویه های تیز در شکلهای ابتدائی و اینکه چگونه در مراحل B و C برگها از آنها بوجود آمده اند توجه کنید.



استفاده از خطوط بلوک بندی شده به عنوان راهنما، برگها را در طرح شکلهای اولیهٔ شما قرار می دهد.

برای طراحی غنچه ها طرح عمودی را بکشید و جزئیات را به آن اضافه کنید. از همین متد نیز برای گلهای بزرگتر استفاده کنید.

افزودن یک یا دو غنچه به ساقه به کار شما زندگی و حالت واقعی می بخشد. به خاطر داشته باشید که غچه ها را همانند گلها آویزان نکشید. آنها مستقیم به‌سمت بالا هستند.

گل رز پیوندی

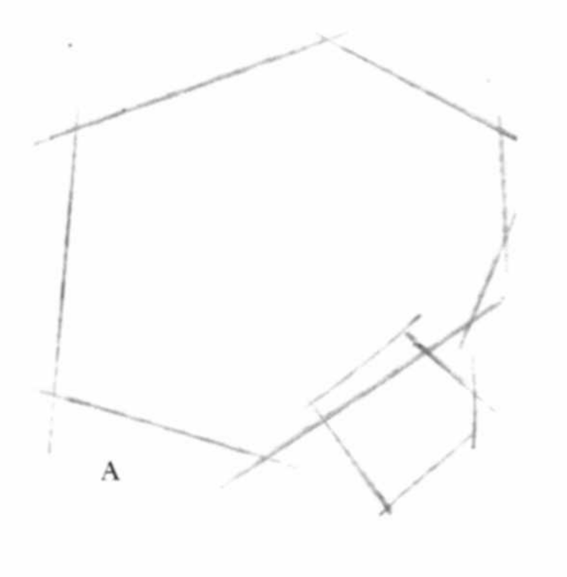
این گیاه دارای گلهای بزرگ با رنگهای متنوع است. هنگام طراحی گلبرگها دقت داشته باشید که هر کدام از آنها در شکل کلی سر جای خودشان قرار بگیرند، این کار به شما کمک می کند تا آنها را صحیح بکشید. به آرامی با یک مداد HB شروع کنید و از سطح فلزی تخته سه لا استفاده کنید.



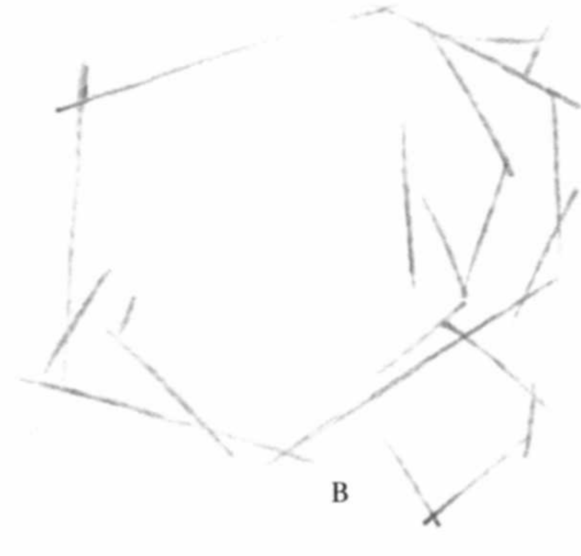
استفاده از محو کن با حرکات دایره‌ای کوچک باعث می شود که نواحی کوچک را به یک سطح صاف تبدیل کنید.

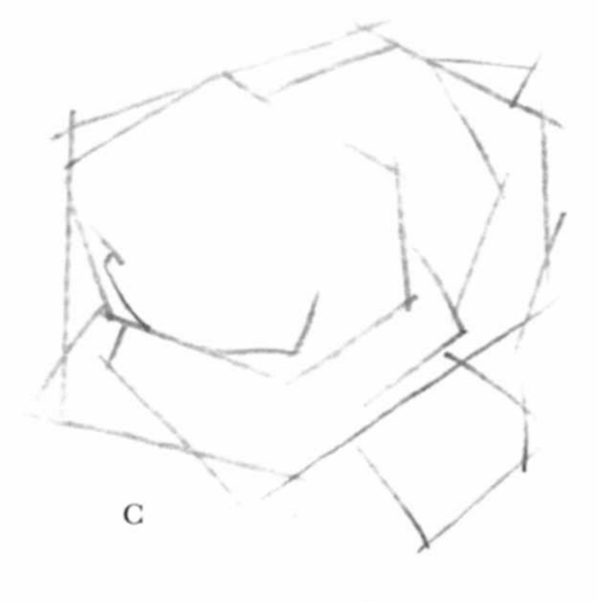
رزهای دسته ای

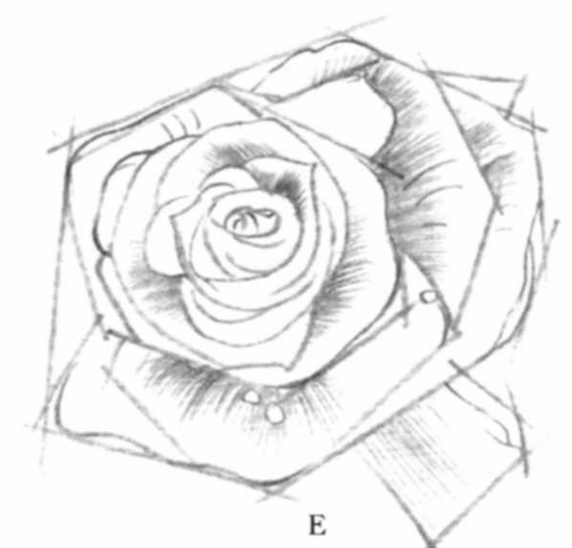
رزهای دسته ای معمولاً بیشتر از گل‌های پیوندی گل می دهند و به صورت گروهی از غنچه ها می رویند.
ترتیب گلبرگ در این گلها به نظر شلوغ است اما با کمی دقت الگوی پوششی چرخشی آن را می بینید.

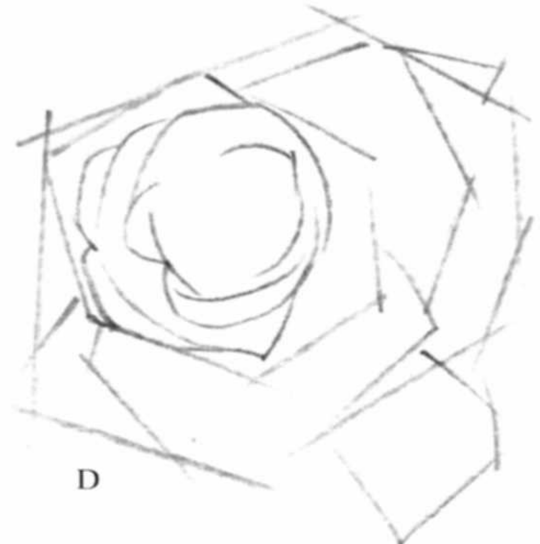


از یک مداد نوک ضخیم HB به آرامی بر روی سطح تخته سه لا استفاده کنید. در مرحلهٔ A ناحیهٔ کلی دستهٔ رز را معین کنید. سپس مانند مراحل B و C طرح گلبرگهای چرخشی را بکشید.
در مرحلهٔ D گلبرگهای مرکزی را قرار دهید. در مرحلهٔ E از کنار مداد برای سایه زدن استفاده کنید.
مواظب باشید که در هنگام سایه زدن قطرات آب از بین نروند. آنها را باید جداگانه سایه بزنید.









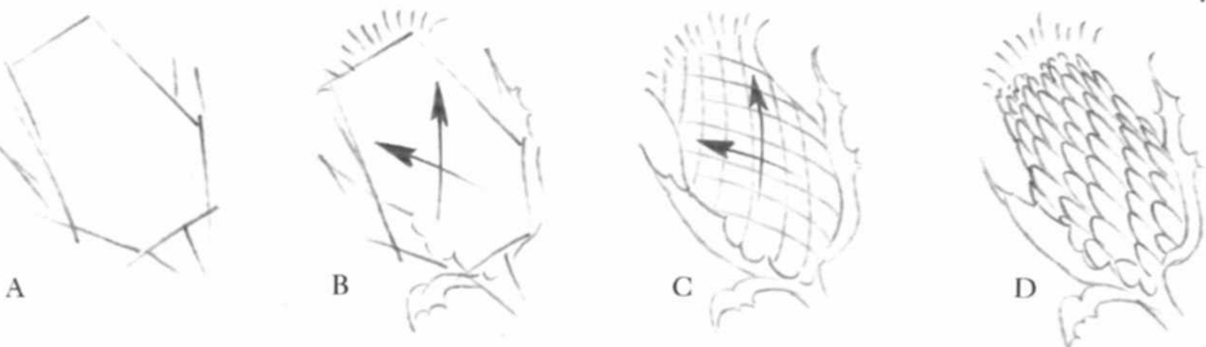
رز گل ماه ژوئن است.



خطوط سایهٔ پایینی زاویهٔ سطح برگ
را دنبال می کنند و الگوی آنها رگبرگ بندی را می دهد.

خار

از بسیاری از قسمتهای خارها، قسمتی که در اینجا نشان داده شده است کریسیوم موتیکوم نام دارد. این گونه ای است که به رنگ بنفش است و در مناطق کم ارتفاع دیده می شود. طراحی قسمتهای خاردار به خاطر اینکه باید سطوح بافت دار وسیعی را ارائه دهید، وقت گیر است.گل آن نرم و لطیف است اما کناره های آن خاردار می باشند. این طرح را بر روی سطح فلزی تخته سه لا و با مدادهای HB و B2 بکشید.



در مرحلهٔ C با کشیدن خطوطی که در جهت دو فلش نشان داده شده اند شبکه ای کمرنگ ایجاد کنید، این شبکه به عنوان راهنمایی برای کناره های پیچیدهٔ طرح می باشند.گوشهٔ بالای شبکه های مربع مانند را گرد کنید تا حالت قسمت‌هایی خاردار در بیاید و سپس شروع به سایه زدن آنها با مداد نوک تیز B2 کنید. به قسمت‌هایی که تیره تر هستند توجه کنید و ببینید که چگونه اثر پوششی را آشکارتر می کنند.

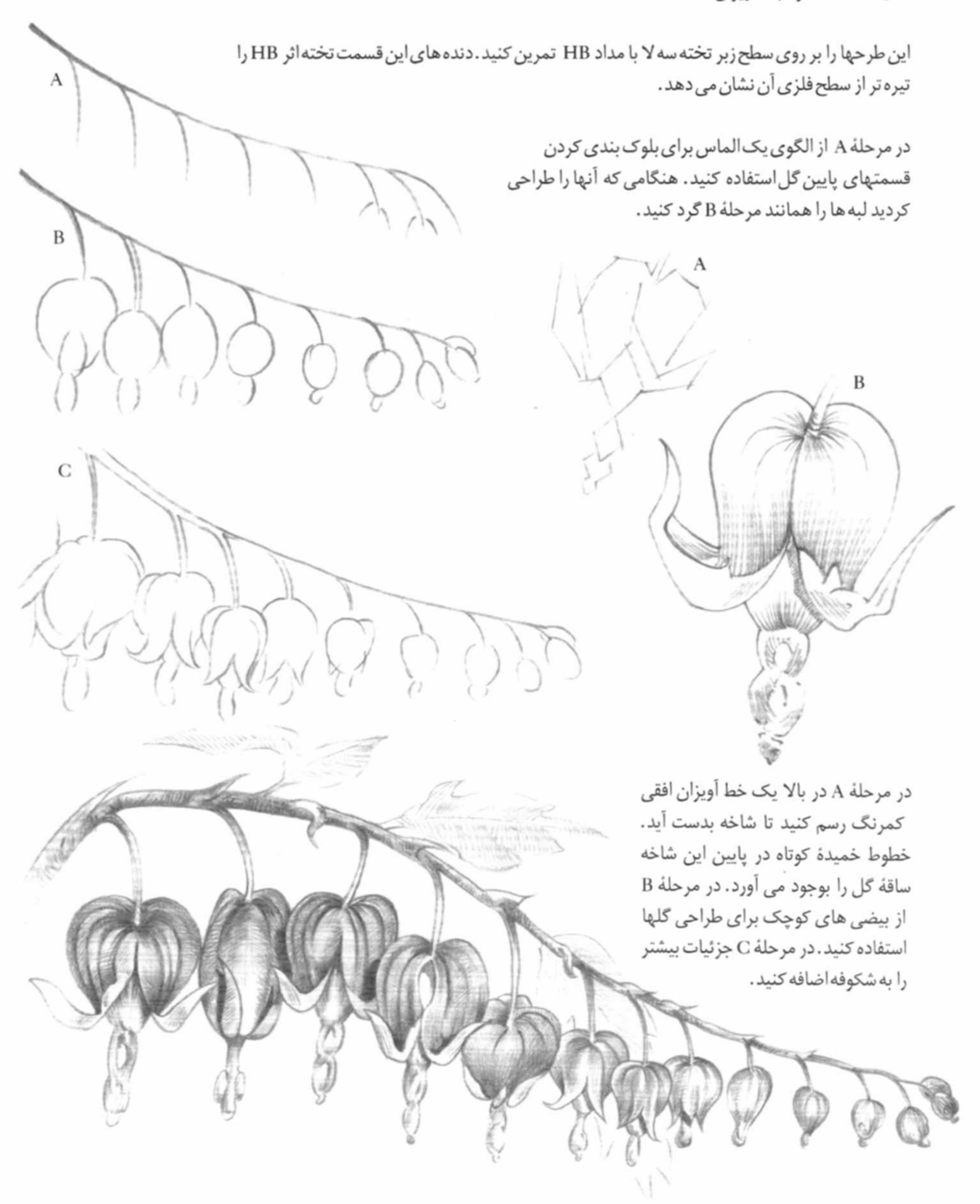
نواحی خالی نشانگر این می باشند که گلهای پر مانند آن پخش شده‌اند.

قلب چکنده

شکوفه های این گل به حالت کمانی زیبایی هستند و گلهای صورتی یا سفید می دهد. گلهای آن شبیه قوطی می باشند و از ساقه های خمیده همانند گردنبند آویزان هستند.

این طرحها را بر روی سطح زبر تخته سه لا با مداد HB تمرین کنید. دنده های این قسمت تخته اثر HB را تیره تر از سطح فلزی آن نشان می دهد.

در مرحلهٔ A از الگوی یک الماس برای بلوک بندی کردن قسمتهای پایین گل استفاده کنید. هنگامی که آنها را طراحی کردید لبه ها را همانند مرحلهٔ B گرد کنید.



در مرحلهٔ A در بالا یک خط آویزان افقی کمرنگ رسم کنید تا شاخه بدست آید. خطوط خمیدهٔ کوتاه در پایین این شاخه ساقهٔ گل را بوجود می آورد. در مرحلهٔ B از بیضی های کوچک برای طراحی گلها استفاده کنید. در مرحلهٔ C جزئیات بیشتر را به شکوفه اضافه کنید.

انواع داوودی

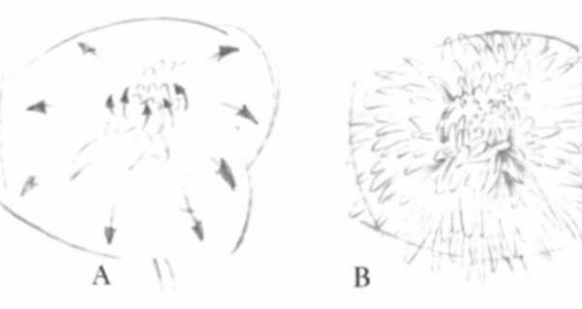
دو گونه از داوودیها در این صفحه داوودی و شقایق النعمان ژاپنی هستند.گلهای داوودی یک تا دو اینچ هستند و بیشتر گونه های کروی و گرد آن دکمه مانند هستندتا پهن وعریض.

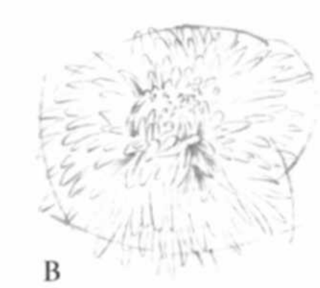
گلهای شقایق النعمان ژاپنی چهار اینچ یا بیشتر رشدمی کنند و گلهایی بصورت بی قاعده تولید می کنندردر بعضی موارد مانند شقایقهای دریایی می باشند.

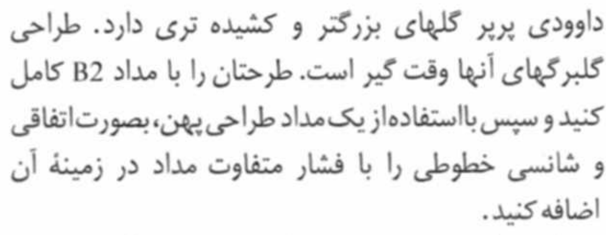
برای هر گل مراحل طراحیش را ادامه دهید و سعی کنیدکه حالت و مدل هر گل و گلبرگ را فرا بگیرید. بهتر است که این طرحها را بر روی سطح فلزی تخته سه لا با مدادهای HB و B2 بکشید.کاغذی صاف و هموار، سطحی خوب را برای طراحی آماده می کند.



به تفاوت بافت بین قسمت بالا و کناره های گل شقایق النعمان ژاپنی دقت کنید. این حالت انبوه و حجیم با تعداد زیادی خط کوتاه و موجدار در جهات مختلف بصورت اتفاقی بدست آمده است و در تقابل با خطوط شیب دار گلبرگهای پایینی می باشد.







داوودی پرپر گلهای بزرگتر و کشیده تری دارد. طراحی گلبرگهای آنها وقت گیر است. طرحتان را با مداد B2 کامل کنید و سپس بااستفاده از یک مداد طراحی پهن، بصورت اتفاقی و شانسی خطوطی را با فشار متفاوت مداد در زمینهٔ آن اضافه کنید.

غنچهٔ بستهٔ داوودی در زیر مشابه یک کدو تنبل مینیاتوری است. ابتدا در خطوط خمیده طراحی کنید تا سایه زدن برای شما راحت تر باشد.

داوودی پرپر

در هنگام طراحی گلبرگها جهت فلشها را دنبال کنید. از مرکز به سمت خارج کار کنید و اجازه دهید تا هر گلبرگ جدید ، گلبرگ قبلی را پوشش دهد.

مرحلهٔ B بیشتر گلبرگها را سر جایشان نشان می دهد اما دقت داشته باشید که تغییر در محل آنها ممکن است که در هنگام سایه زدن آشکار شود.

در هنگام طراحی به هر گلبرگ به یک اندازه توجه کنید، اگر توجه نکنید ممکن است که طراحی شما ظاهری ناتمام و نامرتب پیدا کند.

نزدیک خطوط خمیده را تیره تر سایه بزنید تا به نسبت برگ برجسته تر به نظر بیاید.

برای سایه زدن قسمتهای عریض برگ، مداد طراحی تخت بهتر است. برای طراحی شکل اجمالی و نشان دادن برگ بندی از گوشهٔ مداد سخت استفاده کنید. اگر می خواهید که طرحتان جلوهٔ بیشتری داشته باشد، بعضی از قسمتهای لبه ها مانند مثال بالارا سایه نزنید.

گل ستاره ای

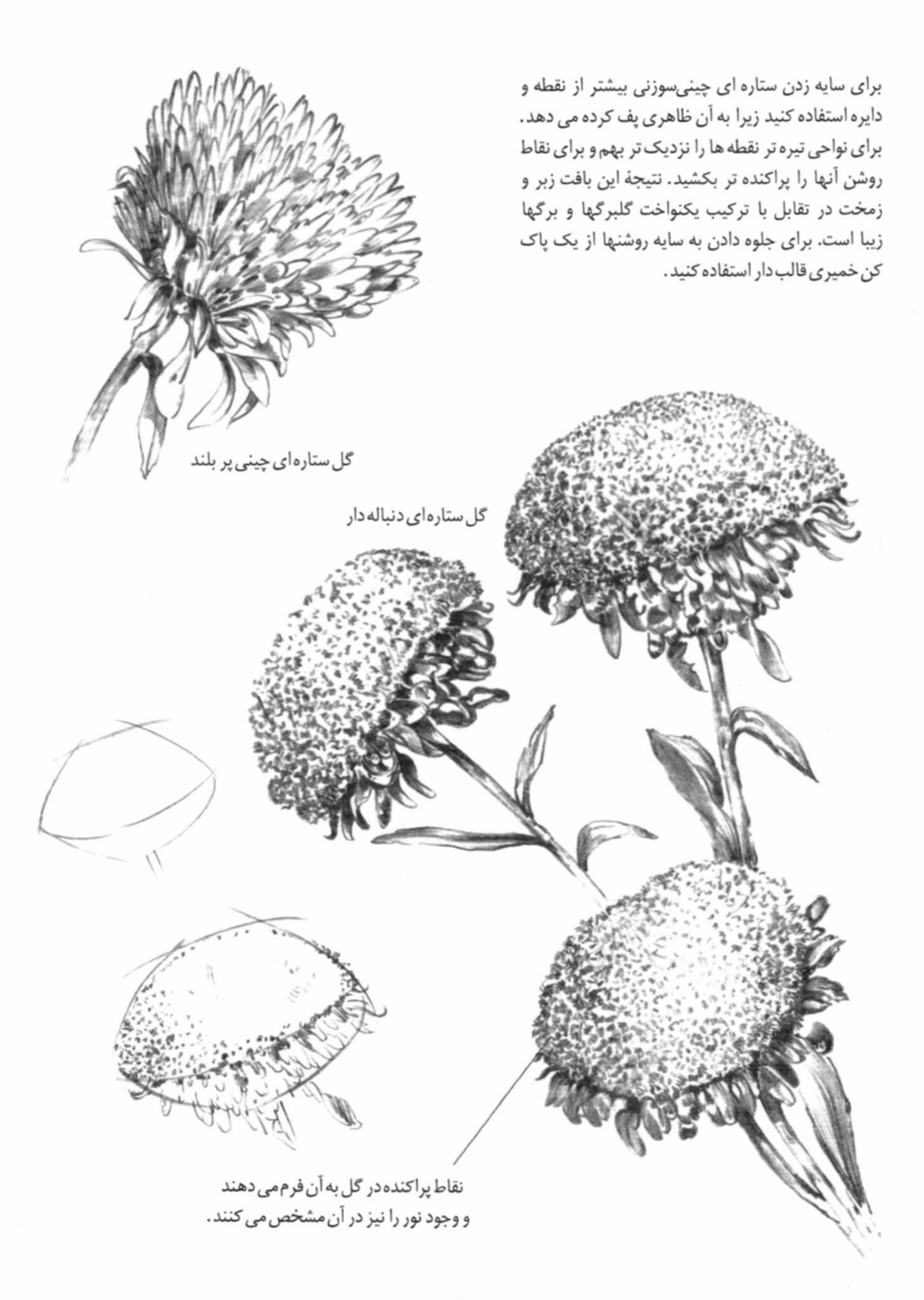
این سه طرح از گل ستاره ای باید بر روی سطح فلزی تخته سه لا با مدادهای و کشیده شود. به تفاوت طرح کلی هر کدام از آنها توجه داشته باشید. پیش از سایه زدن از تکنیک بلوک گذاری که در صفحات قبل آموختید استفاده کنید.

قسمت سمت چپ طراحی پایین دقت در طراحی و قرار گیری هر گلبرگ را به تنهایی نشان می هد. اگرچه این کار وقت گیراست اما طرح نهایی سایه زده شدهٔ آن بیانگر این است که ارزش انجام دادن و وقت گذاشتن را دارد. هنگامی که طراحی پایان یافت همانند بالا، آن را با خطوط صاف سایه بزنید.



گل ستاره‌ای چینی پر بلند

برای سایه زدن ستاره ای چینی‌سوزنی بیشتر از نقطه و دایره استفاده کنید زیرا به آن ظاهری پف کرده می دهد. برای نواحی تیره تر نقطه ها را نزدیک تر بهم و برای نقاط روشن آنها را پراکنده تر بکشید. نتیجهٔ این بافت زبر و زمخت در تقابل با ترکیب یکنواخت گلبرگها و برگها زیبا است. برای جلوه دادن به سایه روشنها از یک پاک کن خمیری قالب دار استفاده کنید.



گل ستاره‌ای چینی پر بلند

گل ستاره‌ای دنباله دار

نقاط پراکنده در گل به آن فرم می دهند
و وجود نور را نیز در آن مشخص می کنند.



گلایل

گلایلها تا ارتفاع دو تا شش فوت رشد می کنند و گل آنها نیز تا دو تا شش اینچ می باشد. گلبرگهایش می توانند صاف، سوزنی، موجدار و ناهموار باشند.

بر روی سطح فلزی تخته سه لا و با مدادهای B2، HB و مدادهای طراحی تخت، طراحی کنید.
گل را بلوک بندی کنید و سایه زدن را با کنار مدادHB در ترکیب با محو کن شروع کنید. درون آن را با مداد B2 سایه بزنید وخطوط ظریف بافت را بانوک تیز مدادHB در آن قرار دهید.

A

در زمینه با یک مداد طراحی تخت بصورت شانسی خطوطی بکشید. سپس در نواحی کوچکی با یک مداد B2 تیز هاشور بزنید. در آخر سایه های روشن را با پاک کن خمیری جلوه ببخشید.

B

C



در هنگام طراحی گلبرگهای رویهم
قرار گرفتهٔ نزدیک بهم هر کدام از
خطوط بلوک، مهم هستند.توانایی
مشاهده و دیدتان را تست کنید!

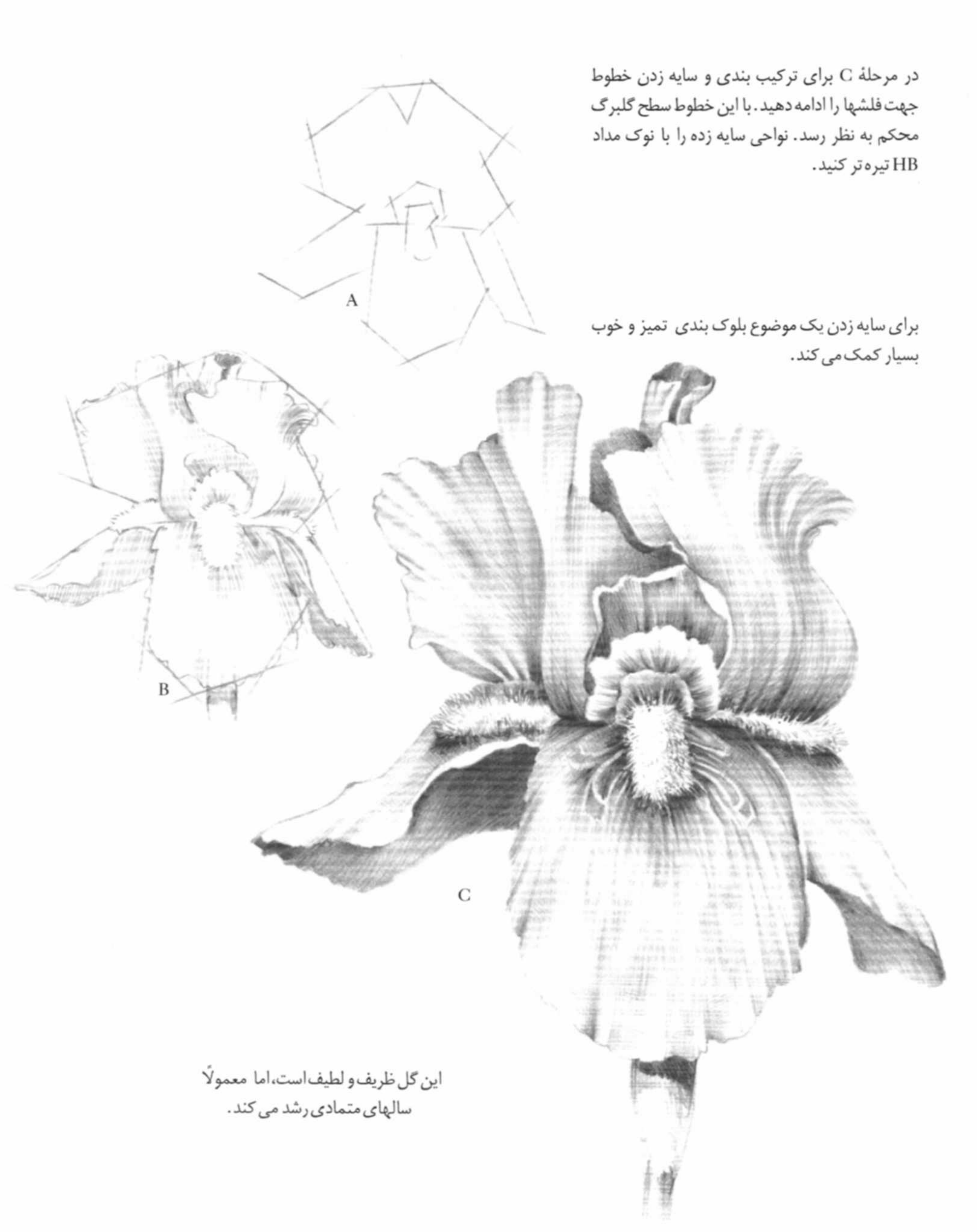
گلایل یک اسم مستعار بسیار
شاد دارد- "خوشحال"!

زنبق خوشه

زنبق خوشه ای احتمالاً زیباترین گونهٔ زنبق است. رنگهایش شامل بنفش تا آبی، بنفش کمرنگ و سفیداست.بعضی گلهایش دارای گلبرگهای کمرنگ وظریف با رگه های تیره می باشند. ارتفاع آنها ازکمتر از یک فوت تا بیش از سه فوت متغیر است.

مرحلهٔ A در پائین خطوط بلوک بندی زنبق را از نمای جانبی و مرحلهٔ A در صفحه مقابل آنرا از نمای روبرو نشان می دهد. از هر کدام از این نماها که میخواهید استفاده نموده شکلهای ابتداییتان را کمرنگ بکشید و سپس از آنها به عنوان راهنمایی کلی برای طراحی گلبرگهای‌خمیده و زیبای این گل بهره ببرید.





در مرحلهٔ C برای ترکیب بندی و سایه زدن خطوط جهت فلشها را ادامه دهید. با این خطوط سطح گلبرگ محکم به نظر رسد. نواحی سایه زده را با نوک مداد HB تیره تر کنید.

برای سایه زدن یک موضوع بلوک بندی تمیز و خوب بسیار کمک می کند.

این گل ظریف و لطیف است، اما معمولاً سالهای متمادی رشد می کند.

این طراحی نهایی مقداری وقت گیر است اما از طراحیهای قبلی مشکل تر نیست. فقط گلها و مراحل سایه زدن بیشتری دارد. یک بار دیگر پیش از هر سایه زدنی باید شکل اجمالی گلها را بکشیم.

لبهٔ خطوط را در گلبرگها طراحی کنید، آنها برای سایه زدن درست بسیار مهم هستند. مراحل سایه زدن را به ترتیب طی کنید در ابتدا نواحی شیاردار را سایه بزنید. سپس کل طرح را با افزودن تکنیکی به نام "بی نور کردن" خاکستری تر کنید. برای بی نور کردن با استفاده از کنار مداد بسیار کمرنگ حتی خطوط روی قسمتهای تکمیل شدهٔ طراحی را به نرمی سایه بزنید. برای اینکه سطح گلبرگها را لطیف تر نشان دهید روی آنها از محو کن استفاده کنید.

این طراحی بر روی سطح فلزی تخته سه لا با استفاده از مدادهای HB، B2 و مداد طراحی تخت کشیده شده است. برای ایجاد لبهٔ تیز با یک پاک کن خمیری این سایه روشنها را بوجود آورید. از این پاک کن در همان جهت سایه ها استفاده کنید.



سایه زدن در زیر گلبرگها آنها را به نظر شماچین خورده به سمت بیرون نشان می دهد و یک سایهٔ باریک نیز ایجاد می کند.

به هر مقدار که جزئیات به طرحتان اضافه کنید، همان قدر وقت بیشتری می‌برد اما دلزده نشوید. اگر خسته شدید، به سادگی آن را کنار بگذارید یا استراحت کنید!

بخش چهارم

طراحی مردم جهان

نوشته جین فرانکس

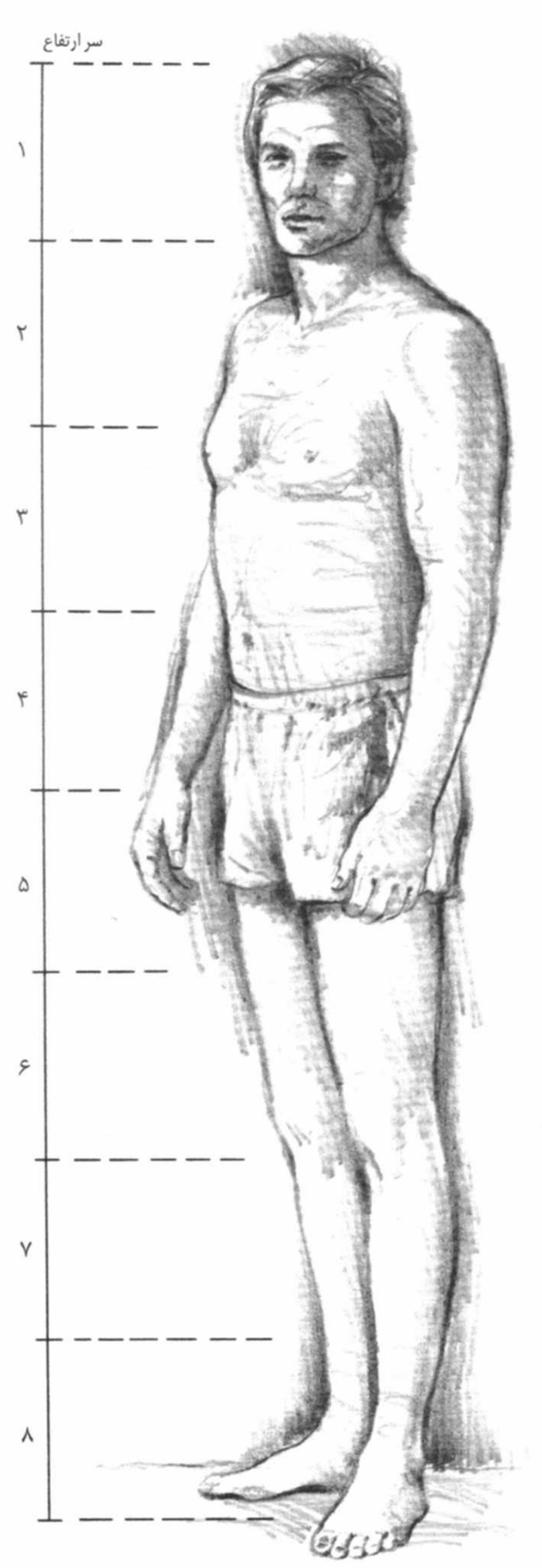


طراحی مردم جهان با مداد نوشتۀ جین فرانکس
آنچه از این کتاب می آموزید...

- طراحی مردم دورانها و ملیتهای مختلف به صورت جذاب مرحله به مرحله
- مواد و تکنیکهای مورد استفاده از طراحی شکلهای کلی گرفته تا سایه‌ها و پایان دادن به کار
- گونه مدادها را انتخاب کنیم و هر کدام از مدادها چه خطوطی را بوجود می آورند.
- چگونگی بوجود آوردن عمق در طراحی با استفاده از کنتراستها و تکنیکهای مختلف
- تکنیکهایی مانند تغییر فشار مداد، هاشورزدن و برجسته نمودن برای طراحی طبیعی.



مرد عهد رنسانس



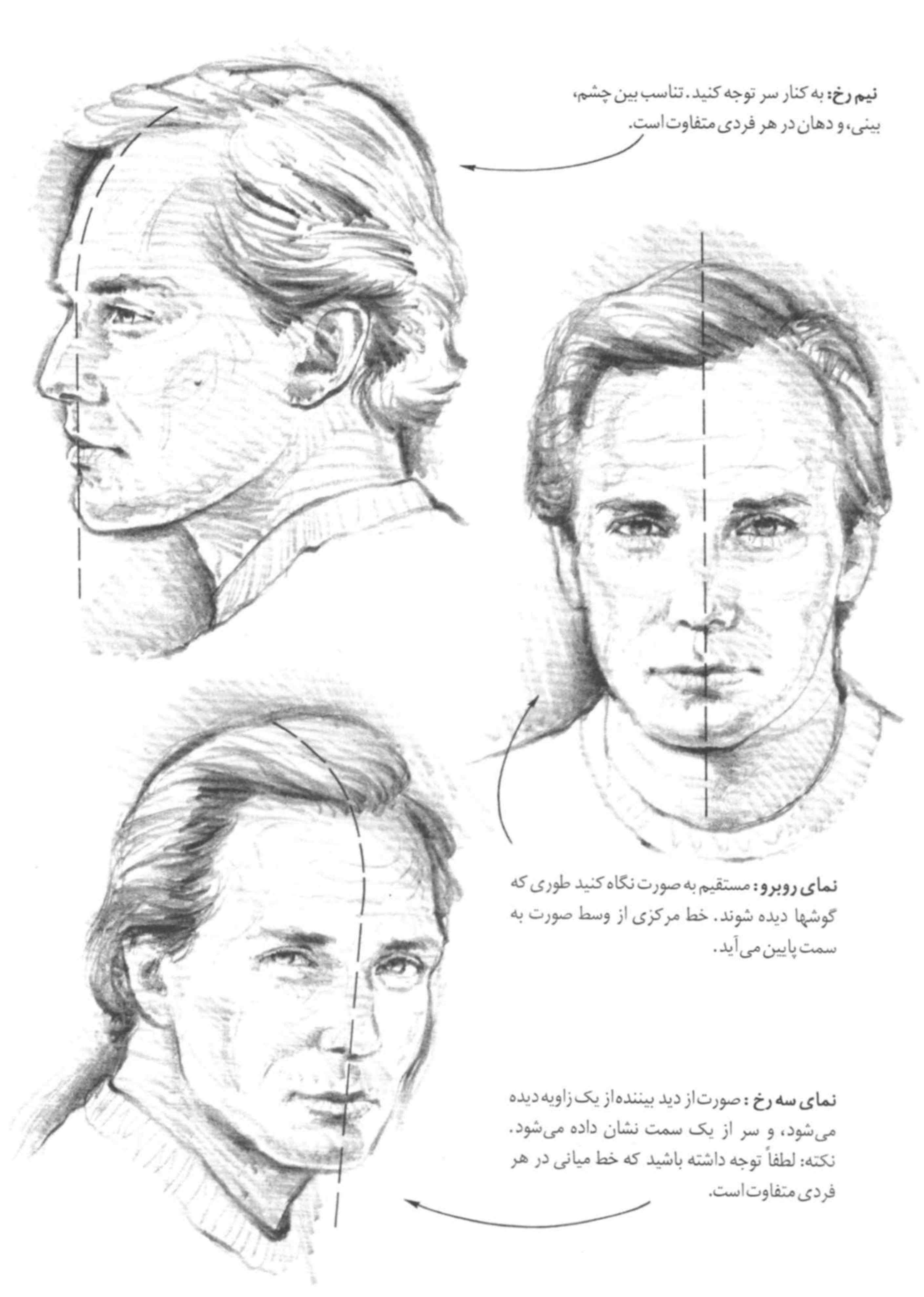
پیش طراحی

فیگور

برای مطمئن شدن از تناسب صحیح کارتان به خاطر داشته باشید که معمولاً تناسب را با سر می‌سنجند. میانگین فیگور ۸ برابر سر ارتفاع دارد. بعضی از هنرمندان علاقه دارند که به ارتفاع پاها ۱/۲ اندازهٔ سر اضافه کنند. سعی کنید ابتدا با ۸ برابر سر ارتفاع فیگورتان را بکشید و سپس با ۱/۲ اضافه. سیستم اندازه‌گیری سر موقعی کارساز است که بقیهٔ حالتهای فیگور را درست بکشید.

چرا پیش طراحی؟

پیش طراحی نمونه‌ای ساده شده از طراحی است. این روش سریع و آسان پیاده کردن عقاید قسمت مهمی از برنامهٔ تمرین برای هنرآموزان است.
فواید این تمرین اولیه بسیار زیاد است. این کار دید چشمانتان را باز می‌کند و به دستانتان هماهنگی می‌بخشد. این روشی برای مطالعهٔ واضح‌تر اشیاء اطراف شما است. پیش طراحی می‌تواند به عنوان یک بررسی برای طرحهای پایان یافته نیز بکار رود. اگر عادت پیش طراحی کردن را در خود بوجود آورید روشهای دیگر نیز برایتان جالب و جذاب می‌شوند.
در این صورت همانند یک طراح آموخته پیش می‌روید که این یک عنصر لازم در یک هنرمند واقعی و شایسته می‌باشد. این تجربه‌ای بسیار مهم است که هر چه را که می‌بینید بتوانید بکشید.



نیم رخ: به کنار سر توجه کنید. تناسب بین چشم، بینی، و دهان در هر فردی متفاوت است.

نمای روبرو: مستقیم به صورت نگاه کنید طوری که گوشها دیده شوند. خط مرکزی از وسط صورت به سمت پایین می‌آید.

نمای سه رخ : صورت از دید بیننده از یک زاویه دیده می‌شود، و سر از یک سمت نشان داده می‌شود. نکته: لطفاً توجه داشته باشید که خط میانی در هر فردی متفاوت است.



موضوعات نمونه

طراحی مردم در لباسهای محلی بسیار جالب و هیجان انگیز است و به خاطر جزئیات و تنوع زیاد تنها طراحی آنها با مداد خوب می‌شود.

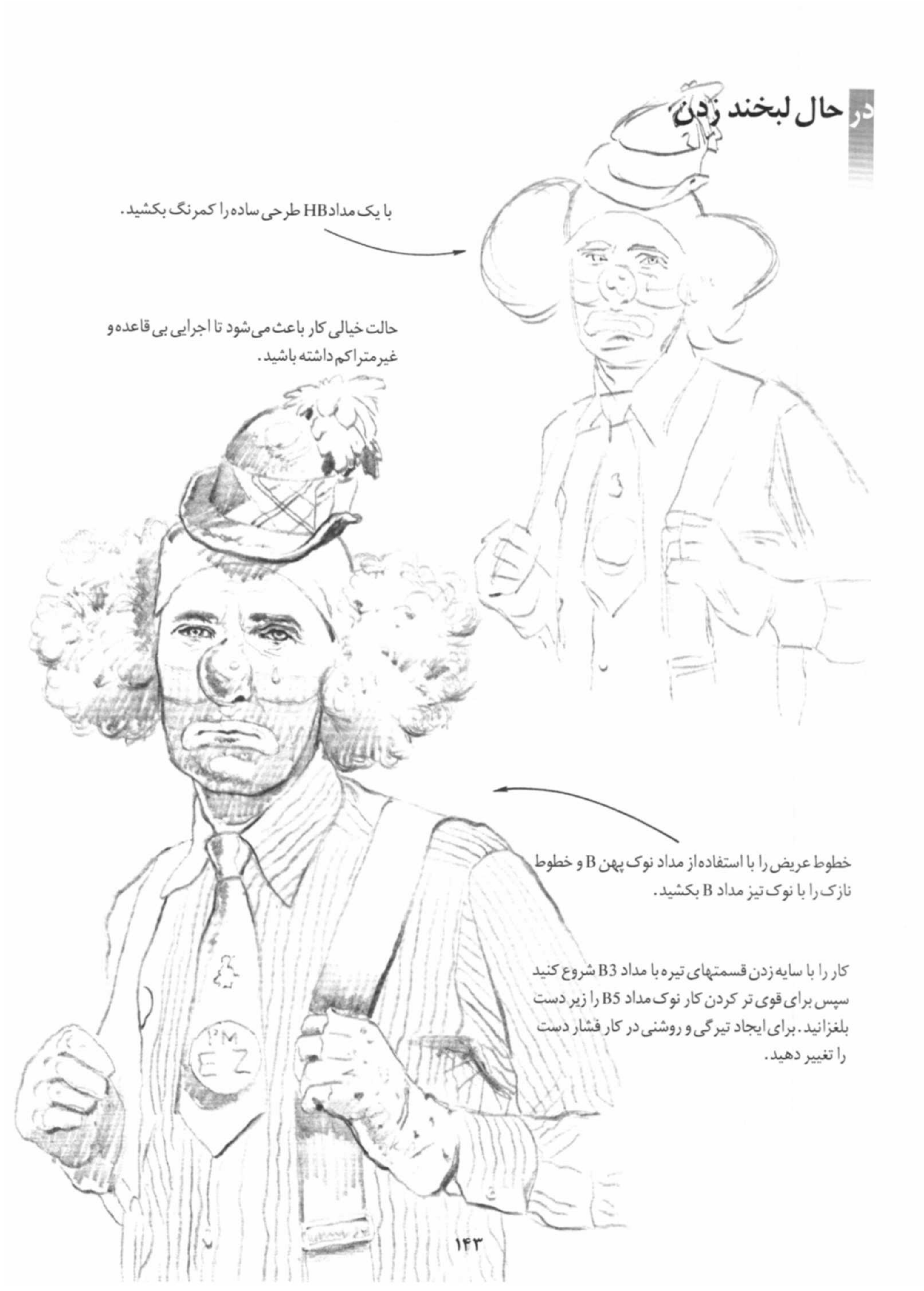
این مردم عهد رنسانس را با مداد B3 که آن را برای اینکه خطوط را محکم، سریع، باریک و ضخیم بکشیم رو به بالادر دست گرفته و در حالتی خشن رسم کرده‌ایم. برای هاشور زدن و برجسته نمودن به موضوعتان برگردید. برای دست یافتن به نقاط تیره و روشن فشار مداد را تغییر دهید. پیش از اینکه کار را شروع کنید به صفحهٔ ۳ مراجعه کنید.

من معمولاً از اسلایدها برای طراحی حالتهایی که دوست دارم استفاده می‌کنم. این کار به من با در دست داشتن مدلهای مختلف در جلسات طولانی کمک می‌کند.



بچه‌ها همیشه برای طراحی کردن جالب هستند. از آنجایی که برای بچه‌ها نشستن در یک جا مشکل است من تقریباً همیشه برای طراحی آنها از اسلاید یا عکس استفاده می کنم. عکسهای زیادی می‌گیرم و بعد بهترین آنها را انتخاب می کنم. این طراحیها با مداد B3 اجرا شده‌اند.

در حال لبخند زدن



با یک مداد HB طرحی ساده را کمرنگ بکشید.

حالت خیالی کار باعث می‌شود تا اجرایی بی قاعده و غیرمتراکم داشته باشید.

خطوط عریض را با استفاده از مداد نوک پهن B و خطوط نازک را با نوک تیز مداد B بکشید.

کار را با سایه زدن قسمتهای تیره با مداد B3 شروع کنید سپس برای قوی تر کردن کار نوک مداد B5 را زیر دست بلغزانید. برای ایجاد تیرگی و روشنی در کار فشار دست را تغییر دهید.



برای اینکه اثرتان با نشاط و زنده دل باشد
از کناره‌های هموار مدادهای B3 و B5
استفاده کنید.



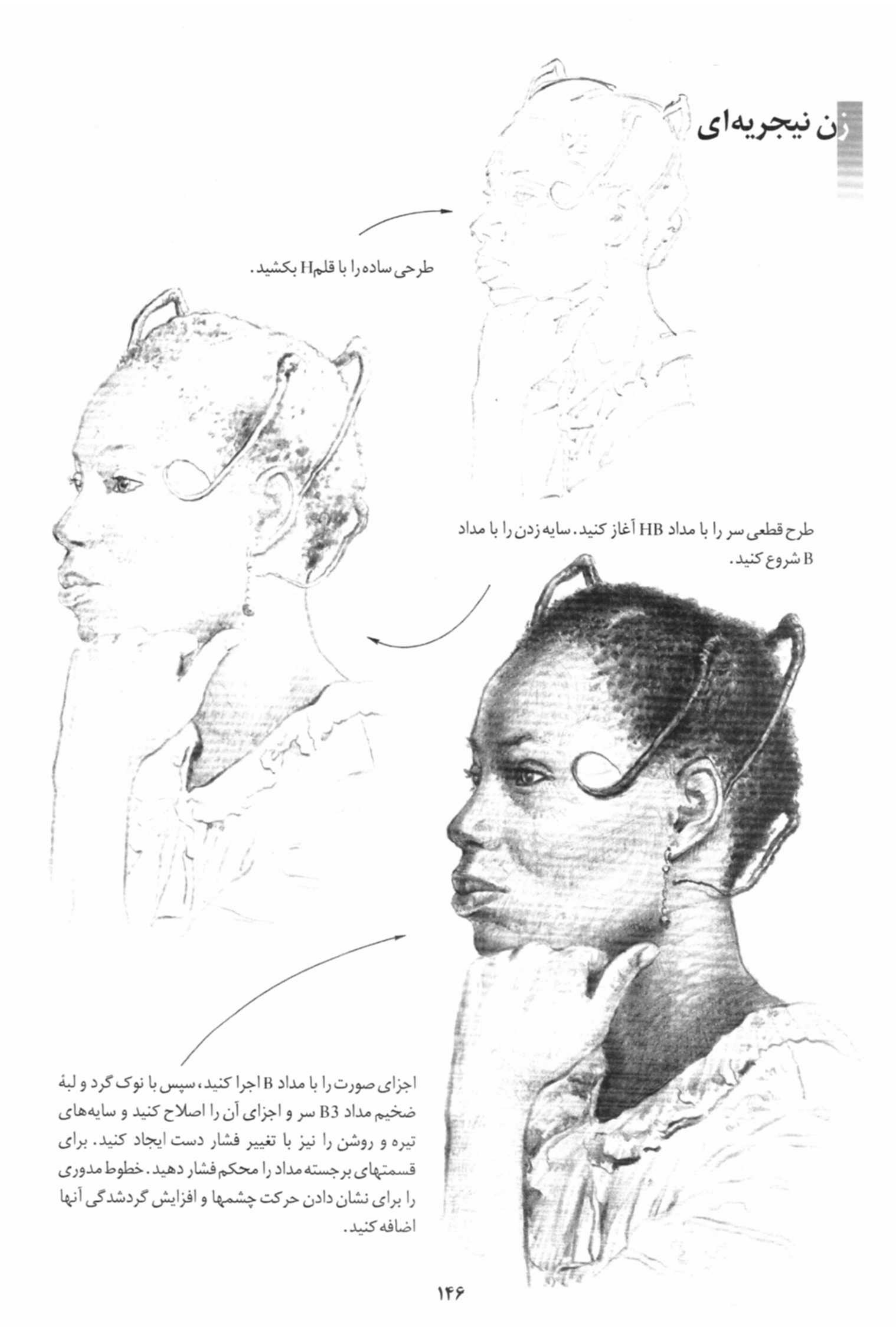
خانم چینی

پیش طراحی سر را با مداد H شروع کنید.

خطوط درون عناصر را بگذارید و سایه‌زدن را با مداد B شروع کنید.

بر روی خود موضوع و کناره‌هایش با مداد B کار کنید و بعضی خطوط کلیدی تیره را نیز درون آن قرار دهید. مدادتان را با مداد B3 عوض کنید و برای خطوط واضح‌تر و تُنهای تیره‌تر آن را محکم فشار دهید. خطوط مدوری را با مداد HB برای نشان دادن گردی و حرکت چشمها بکشید. بعضی قسمتها برای نشان دادن حالت پژمردگی ناتمام مانده‌اند.

زن نیجریه‌ای



طرحی ساده را با قلم H بکشید.

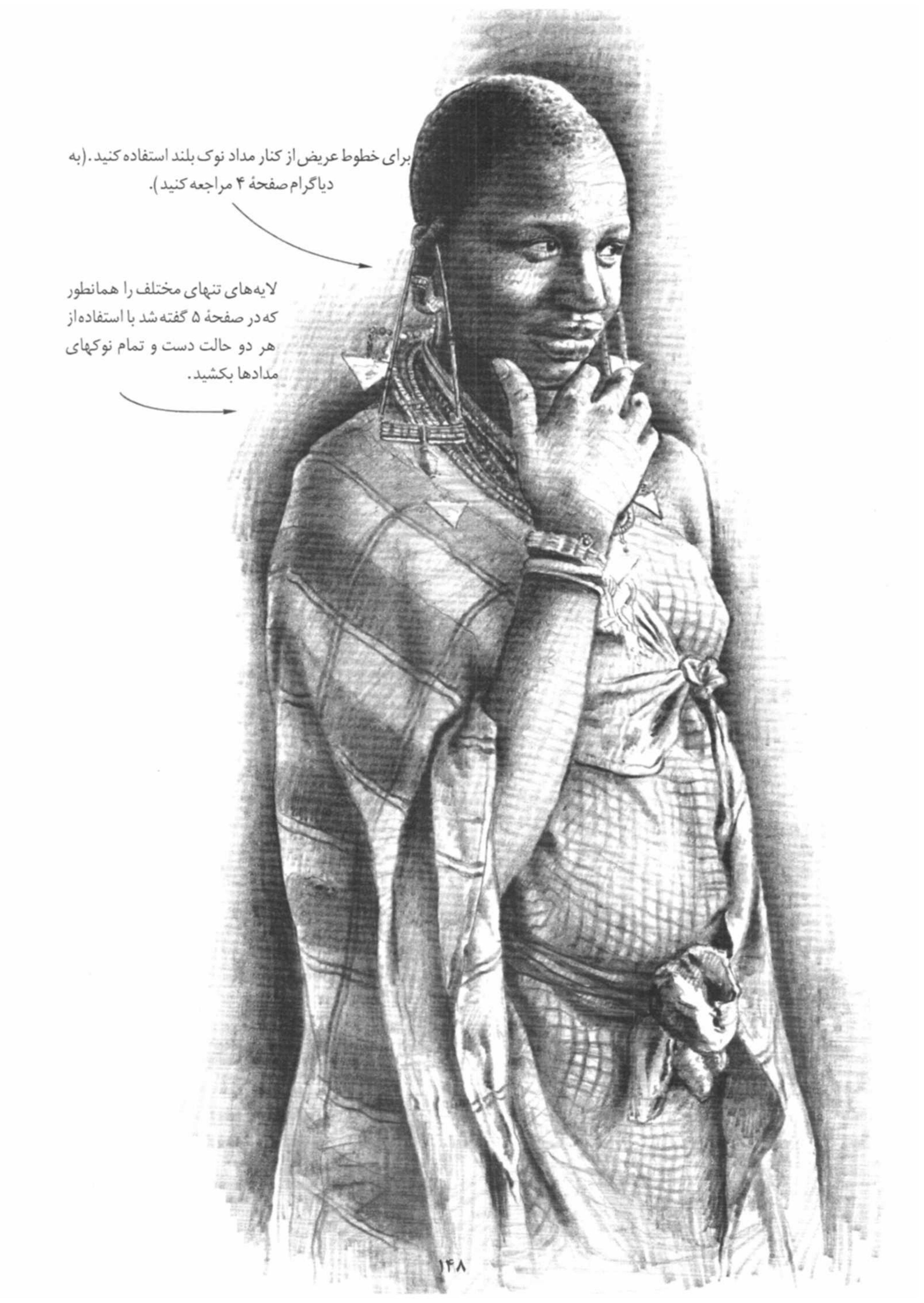
طرح قطعی سر را با مداد HB آغاز کنید. سایه زدن را با مداد B شروع کنید.

اجزای صورت را با مداد B اجرا کنید، سپس با نوک گرد و لبهٔ ضخیم مداد 3B سر و اجزای آن را اصلاح کنید و سایه‌های تیره و روشن را نیز با تغییر فشار دست ایجاد کنید. برای قسمتهای برجسته مداد را محکم فشار دهید. خطوط مدوری را برای نشان دادن حرکت چشمها و افزایش گردشدگی آنها اضافه کنید.

زنی از کنیا



سایه زدن قسمتهای تیره را با قراردادن مداد B بر روی کناره‌هایش شروع کنید. هنگامی که جزئیات موردنظرتان بوجود آمد مدادتان را با مداد B3 عوض کنید. با شجاعت کار کنید، نوک و لبه ضخیم مدادتان را محکم فشار دهید.


برای خطوط عریض از کنار مداد نوک بلند استفاده کنید. (به دیاگرام صفحهٔ ۴ مراجعه کنید).
لایه‌های تنهای مختلف را همانطور که در صفحهٔ ۵ گفته شد با استفاده از هر دو حالت دست و تمام نوکهای مدادها بکشید.

مرد جوان

شکلهای سر و بدن را با قلم نوک پهن H بکشید.

طراحی خطوط را با مداد HB کامل کنید. خطوط را با مداد B تقویت کنید و شروع به سایه زدن کنید.



پس از ایجاد الگوی تُنها مدادتان را با مداد B3 عوض کنید. تُنهای حد واسط را با فشار محکم مداد بوجود آورید. برای برجستگیهای نهایی و تُنهای تیره از مداد B5 استفاده کنید.



برای هاشور زدن از نوک تیز، برای
سایه زدن نرم و هموار از لبهٔ
ضخیم و برای کشیدن خطوط
عریض از کنار نوک بلند مدادها
استفاده کنید.

دختر ایسلندی



در شکلها به آرامی و کمرنگ با قلم H پهن پیش طراحی کنید.

تمام جزئیات عناصر را با خطوط طراحی با مداد HB اصلاح کنید. برای ایجاد خطوط باریک و ضخیم مدادتان را روی کار بلغزانید.

نواحی تیره را با کناره‌های مداد B بوجود آورید. تُنها را هموار و مسطح نگه دارید. همانطور که کار سایه زدنتان پیشرفت می کند مدادتان را با مداد B3 عوض کنید و تُنها را نیز تیره کنید.



این طراحی از لایه‌های مختلف بی‌نور شده و هاشورزده شده بوجود آمده است. توجه خاصی به تُنهای انتقالی که حالت گردشدگی را در صورت بوجود آورده‌اند کنید. برای تُنهای عمیق‌تر در موها و نواحی تیرهٔ دیگر از مداد B5 استفاده کنید. سایه‌های هموار زمینه را با نوک مداد اجرا کنید. برجستگیهای نهایی را با نوکهای تیز مداد اضافه کنید. خطوط مدور را برای حرکت چشمها استفاده کنید.

خانم دوران ویکتوریا



شکلها را با قلم نوک پهن H بکشید.

خطوط طراحی را با نوک و کنار مداد نوک بلند B تکمیل کنید. تمام عناصر را اجرا کنید، سپس سایه زدن را با انتخاب نواحی تیره به عنوان نواحی کلیدی شروع کنید.

برای اجرای جزئیات و خطوط تیره از مداد B3 استفاده کنید. برای تُنهای عمیق کار را محکم روی زیردستی فشار دهید. برای خطوط عریض و مدور از مدادی که به سمت پایین گرفته شده است، استفاده کنید.



برای ارائهٔ یک پرترهٔ موفق با مداد نیاز دارید تا به خطوط ابتدایی در صفحات ۴ و ۵ توجه زیادی کنید. نگه‌داشتن مداد در دست دومین مرحله پس از تخصیص زمان برای تمرین است.

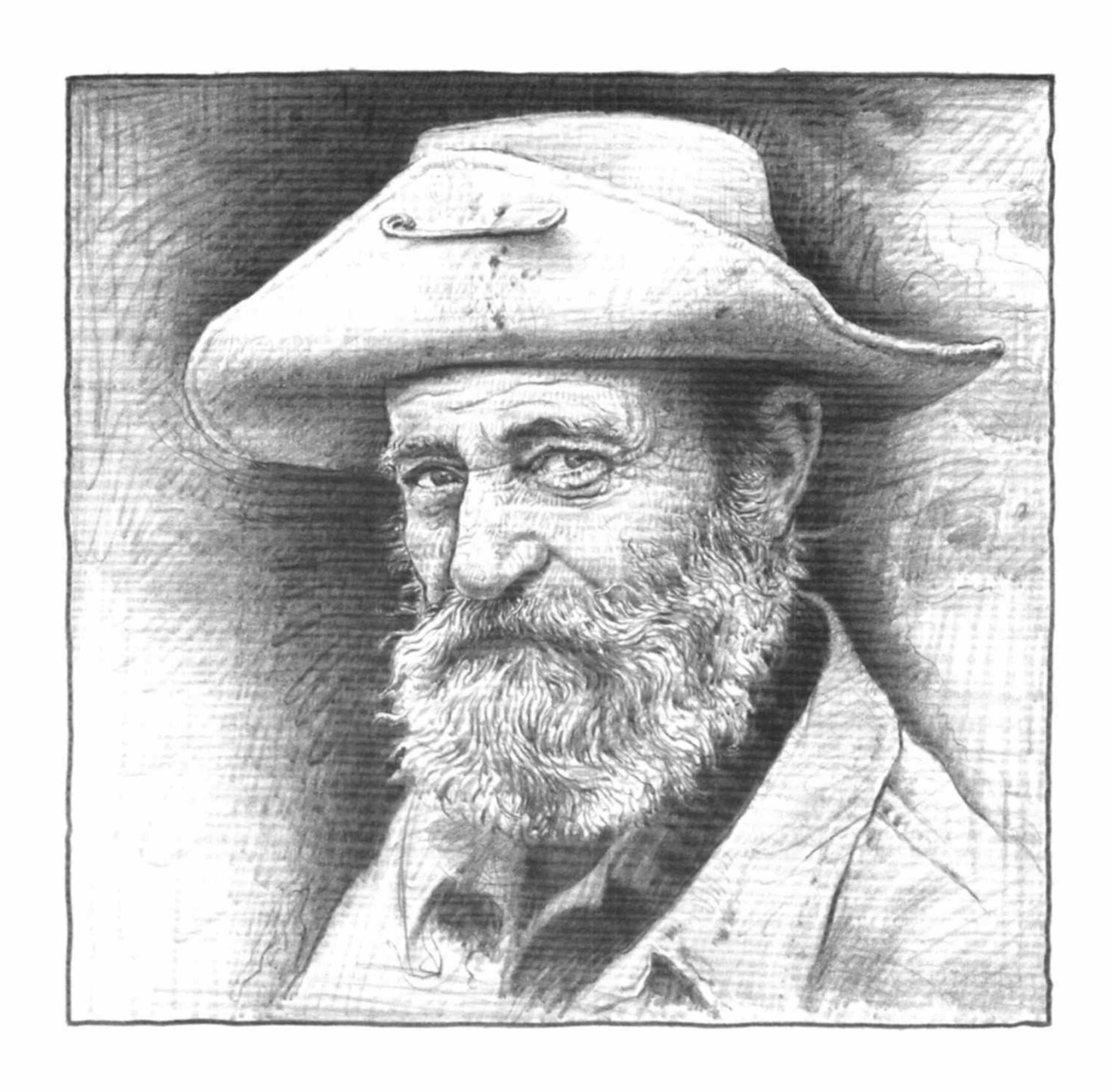
دورنما



شکلها را با طرحهایی ساده با خطوطی کمرنگ با قلم پهن H بکشید.

با لغزاندن کنار مداد HB خطوط باریک و ضخیم جزئیات را بکشید.

سایه زدن خطوط هموار را با لبهٔ پهن مداد B شروع کنید. برای برجستگیها از نوک تیز مداد B استفاده کنید. هنگامی که از سمت سایهٔ روشن به سمت سایهٔ تیره می‌روید اگر نیاز هست جهت دستتان را تغییر دهید.



برای شروع از ترتیب مراحل طراحی استفاده کنید. هینطور که در طراحی خودتان پیشرفت می کنید، طراحیهای پایان یافته را با دقت مشاهده کنید در تمام قسمتها از مداد B3 استفاده کنید و برای خطوط هموار مداد را به نرمی و آرامی فشار دهید و برای آثار تیره‌تر مداد را محکم فشار دهید. همینطور که کارتان لایه به لایه تکمیل می‌شود تراکم تُنها را بالاتر ببرید.

سرخپوست دیده بان





برای لایه‌های پایانی از نوک و لبهٔ پهن مدادB3 استفاده کنید.

این مدل که در اینجا طراحی شده است شش و سه دهم فوت قد داشته است و تناسبش نیز ایده ال است. ارتفاع این طراحی تقریباً به اندازهٔ ۸ سر می‌باشد (به صفحهٔ ۸ مراجعه کنید.).
سیستم "سرها" روش موثری است که من برای رسیدن به تناسب درست طول بدن در درس هنر یاد گرفته‌ام.
یک خط مرکزی فرضی از قسمت اصلی گردن تا زانوی چپ وجود دارد (محلی که وزن بدن را تحمل می‌کند.) استفاده‌از چنین خطی به شما در بدست آوردن طرز ایستادن درست و تعادل کمک می‌کند.

نوک مدادهایتان را برای خطوط باریک و ضخیم بلغزانید. برای تیرگیهای نهایی مداد را محکم فشار دهید.

سوارکار جوان





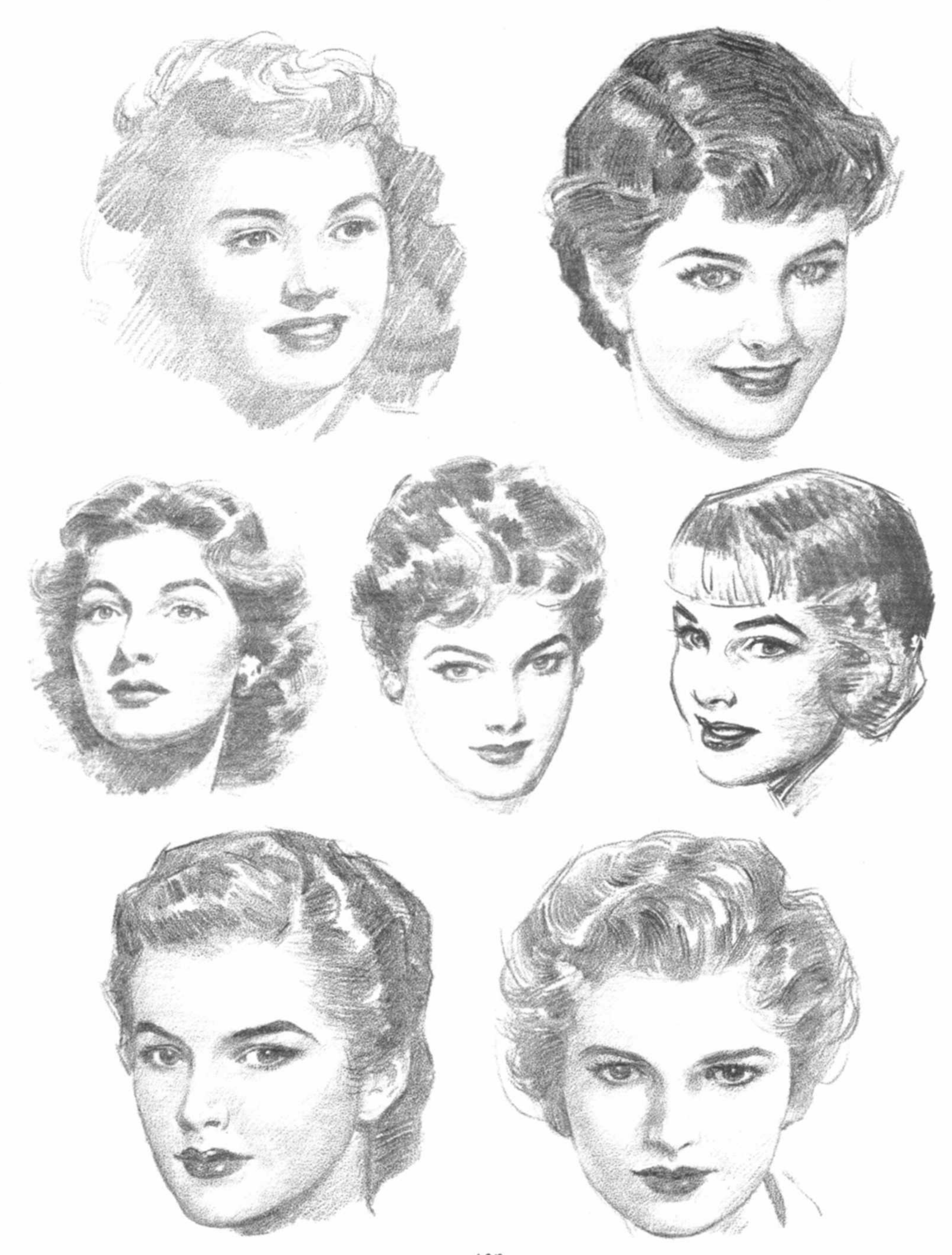
بخش پنجم

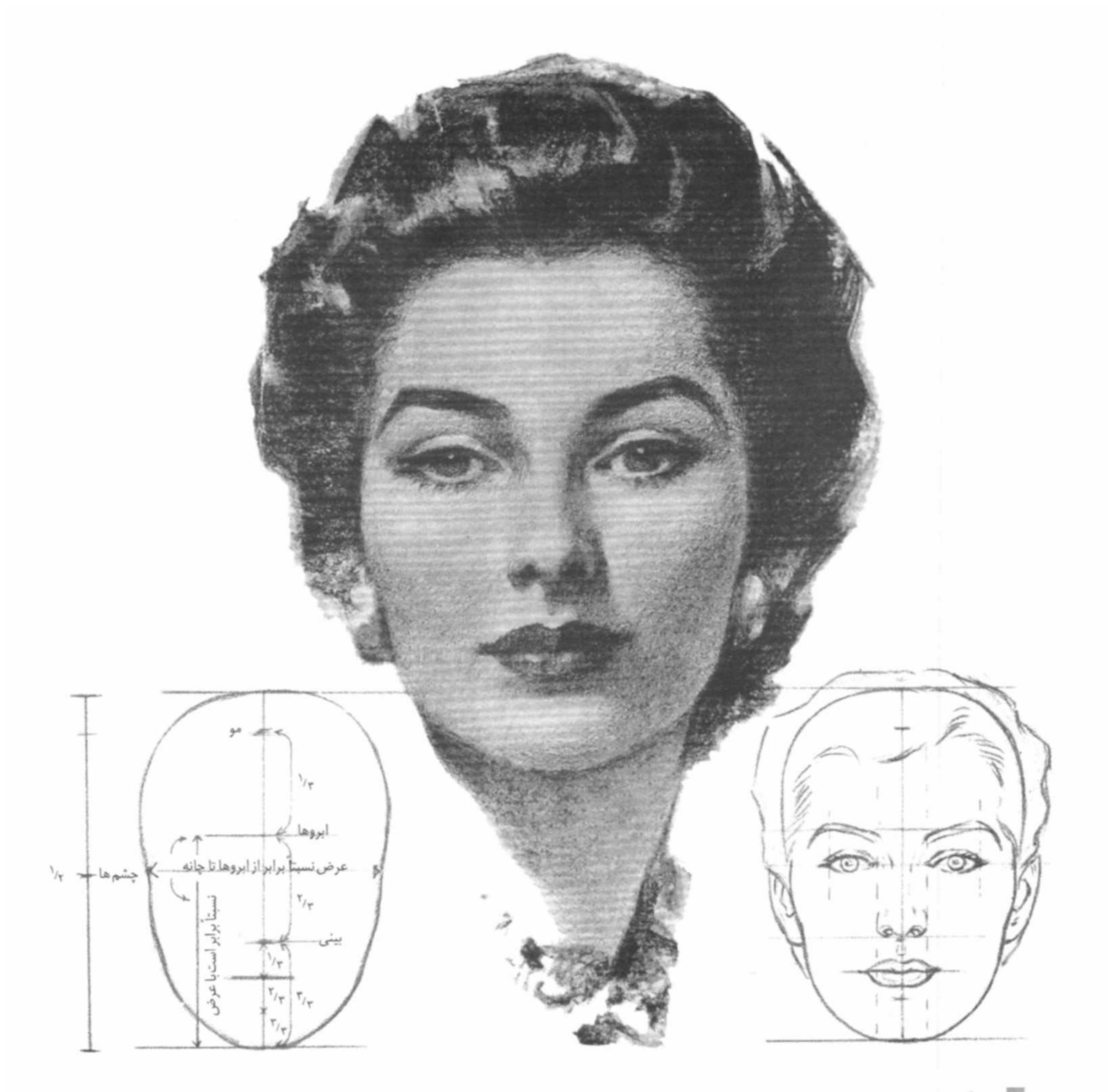
طراحی سر و صورت

نوشته آندره لومیس

طراحی سر با مداد نوشته آندره لومیس
آنچه از این کتاب می آموزید ...

- ساختار و ساختمان مناسب سر انسان و محق قرارگیری اجزای صورت.
- اشاراتی بر چگونگی تفاوت بین شخصیتهای مختلف
- تفاوت ساختار سر مردها با زنها.
- درک چگونگی فرمهای مختلف بر مبنای استفاده از طرحها.
- توانایی استفاده از تفاوتهای موجود در میان سر افراد متفاوت در سنین مختلف.
- ساختار سادهٔ استخوان سر و حالت سر بر گردن.
- چگونگی طراحی از حالات مختلف صورت.





بوجود آوردن ساختار کلی یک سر

طراحی کردن سر یک زن زیبا بدون قرار دادن و ساختمان بندی اجزای صورت در محل صحیح خود، تقریباً غیر ممکن است. سوراخهای بینی را کوچک بکشید و به محل قرارگیری فک و گوشها به دقت توجه کنید. چشمها و دهان باید در محل درست قرار بگیرند و از طراحی بعضی از جاهای صورت بطور ناخوشایند پرهیز کنید. مثلاً در حال حاضر ابروها نسبتاً ضخیم هستند ولی در سالهای قبل ابروها فقط یک خط باریک بودند. من شخصاً حالت طبیعی ابروها را دوست دارم. اما در اکثر اوقات ابروها و موها طبق مد آرایش شده‌اند.

این موضوع در مورد آرایش موی زنان نیز صدق می کند. به توده و کل مو به نسبت جزئیات آن بیشتر دقت کنید. زیبایی صورت، یک زیبایی نسبی است، در نتیجه ابتدا تناسب را یاد بگیرید و سپس موضوع نقاشی را بصورت شخصی و جزء به جزء بررسی کنید.

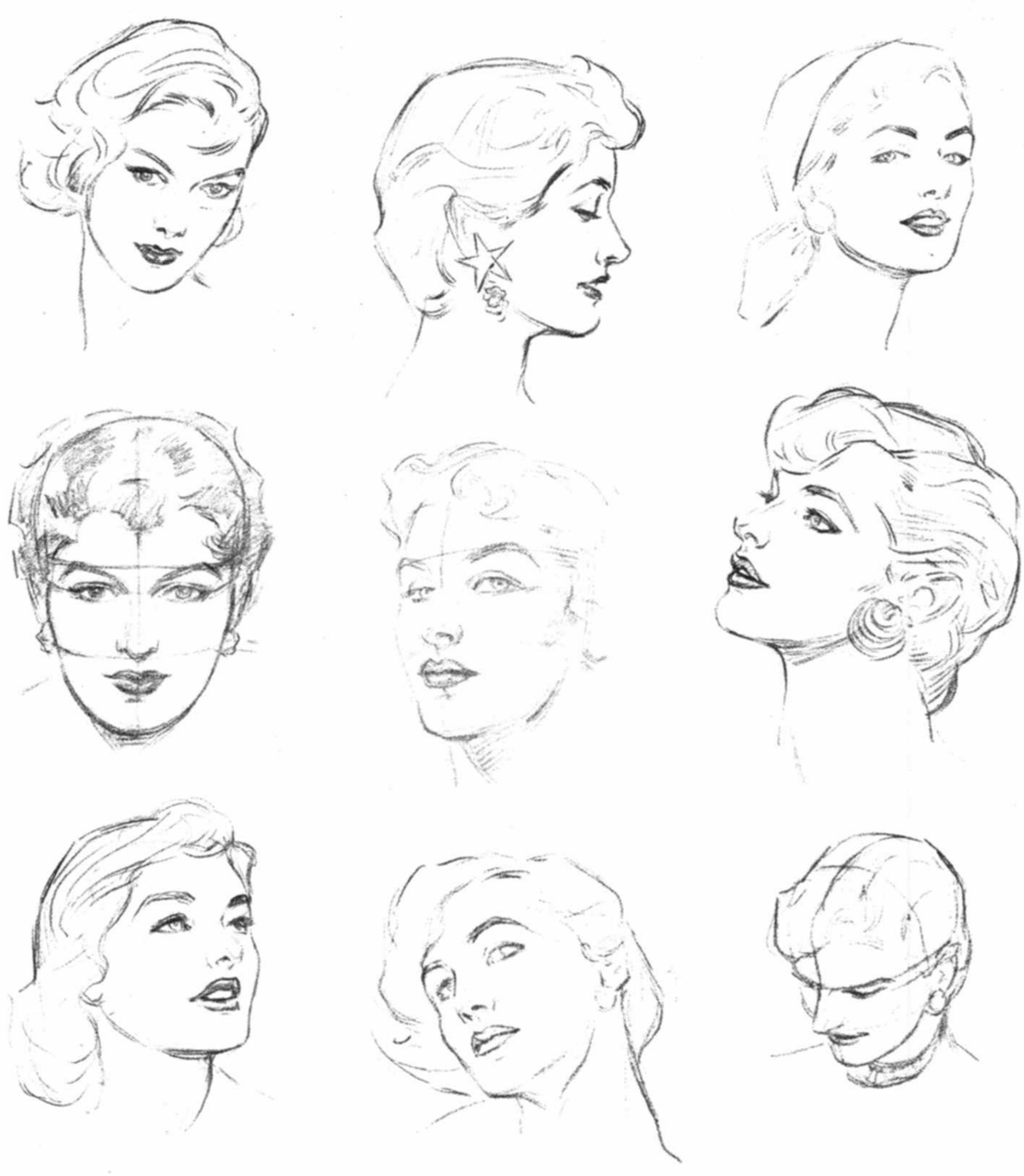
مجله های مد شامل مدلهای مختلف برای بررسی هستند و همچنین برای مدل مو و آرایش، شما را با مد روز آشنا می کنند. دقت کنید که لبها را صاف نکشید. سایه روشن روی لب را بسیار به دقت بکشید، زیرا اگر آنرا در محل اشتباهی بکشید می تواند دهان و حالت کل



هنرمند را برای زیبایی ساختار سر و کمیت‌هایی که آنرا بوجود آورده‌اند علاوه بر آموختن تکنیک به احساس زیبای هنرمندی که کار را ارائه کرده است، احترام قائل باشد. او هرگز نباید سعی کند که یک تکنیک بصورت فرمولی روزمره در بیاید که تمام سرها را در یک حالت بکشد. به او اجازه دهید که با توجه به احساس دانش اولیه‌اش و وفاداری به آن و با قدمهای ثابت، طراحی را تجربه کند. بعضی از سرها با یک سری خطوط، جذاب تر می‌شوند و بعضی دیگر با خطوط هماهنگ و تکمیل جزئیات، اما نتیجهٔ کار نباید همانند خطوط بهم ریخته به نظر بیاید. تکنیک و آموخته‌های شما (در صورتیکه غلط باشند) به آسانی قابل تغییر نیستند.

ایجاد شخصیتهای متنوع با تغییر فواصل

برای خلق تفاوت در نوع و شخصیت، امکان دارد ما تصمیم بگیریم که اندازه‌های اصلی و پایهٔ تقسیم شده را خیلی دقیق اجرا کنیم. با تغییر نسبت ۳ قسمت صورت، ما به نتایج متنوع خوبی می‌رسیم. هزاران ترکیب امکان دارد بوجود بیاید و تجربه کردن آنها جالب است. هر سری یک مجموعه از اشکال، خطوط و فضاهای خاص است. به دلیل تنوع جمجمه‌ها و اجزای صورت، با تنوع فاصله‌گذاری و فضاسازی، میلیونها ترکیب ظاهر می‌شود. هر صورت دیگری را فراموش کنید و بر روی طراحی خود تمرکز کنید. به فرمهای شخصی و خاص در هر جا که می‌توانید توجه کنید. طراحی از مردم حقیقی را شروع کنید و عکسها و بریده‌های روزنامه‌ها را برای تمرین کردن جمع‌آوری کنید. وسوسه نشوید که تقلید کنید و فقط طراحی کنید.



شروع با یک روش اصولی، بهترین راه شکوفائی تواناییهای شخصی هنرجو می‌باشد. یک سر تا زمانی که به آخرین حد ساختار قوی و مستحکم نزدیک نشود، خوب طراحی نمی‌شود. تجسم شخصیت باید از تجزیهٔ خاص و درک از آناتومی عمومی سر بوجود آید. اگر شما بیاموزید که چگونه آن تجزیه بوجود می‌آید و چه دلایلی باعث بوجود آوردن یک سر در طراحی می‌شده، پیشرفت شما بسیار سرعت می‌یابد.



ساختمان و ساختار سر زن

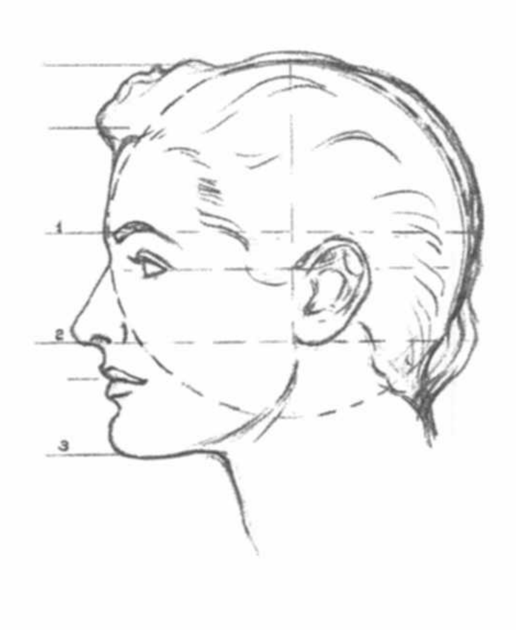
یک توپ بکشید. توپ را به قسمتهایی تقسیم کنید بطوری که خط میانی توپ را به ۳ قسمت تقسیم کند (خطوط ۱، ۲و۳). یکی از آنها را برای خط میان صورت در نظر بگیرید. ۲ خط دیگر برای خط گوش و خط ابروها می‌باشند. خط میانی را در نظر بگیرید، آنرا به ۴ قسمت مساوی تقسیم کنید که هر قسمت برابر با نصف فاصلهٔ خط ابرو تا قسمت بالای توپ باشد.

با ادامه دادن خط گوش به سمت پایین بصورت مستقیم، قسمتهای صورت بوجود می آید. گوش را در تقاطع خطوط ۱ و ۳ قرار دهید. حال فک و اجزای صورت را بکشید.





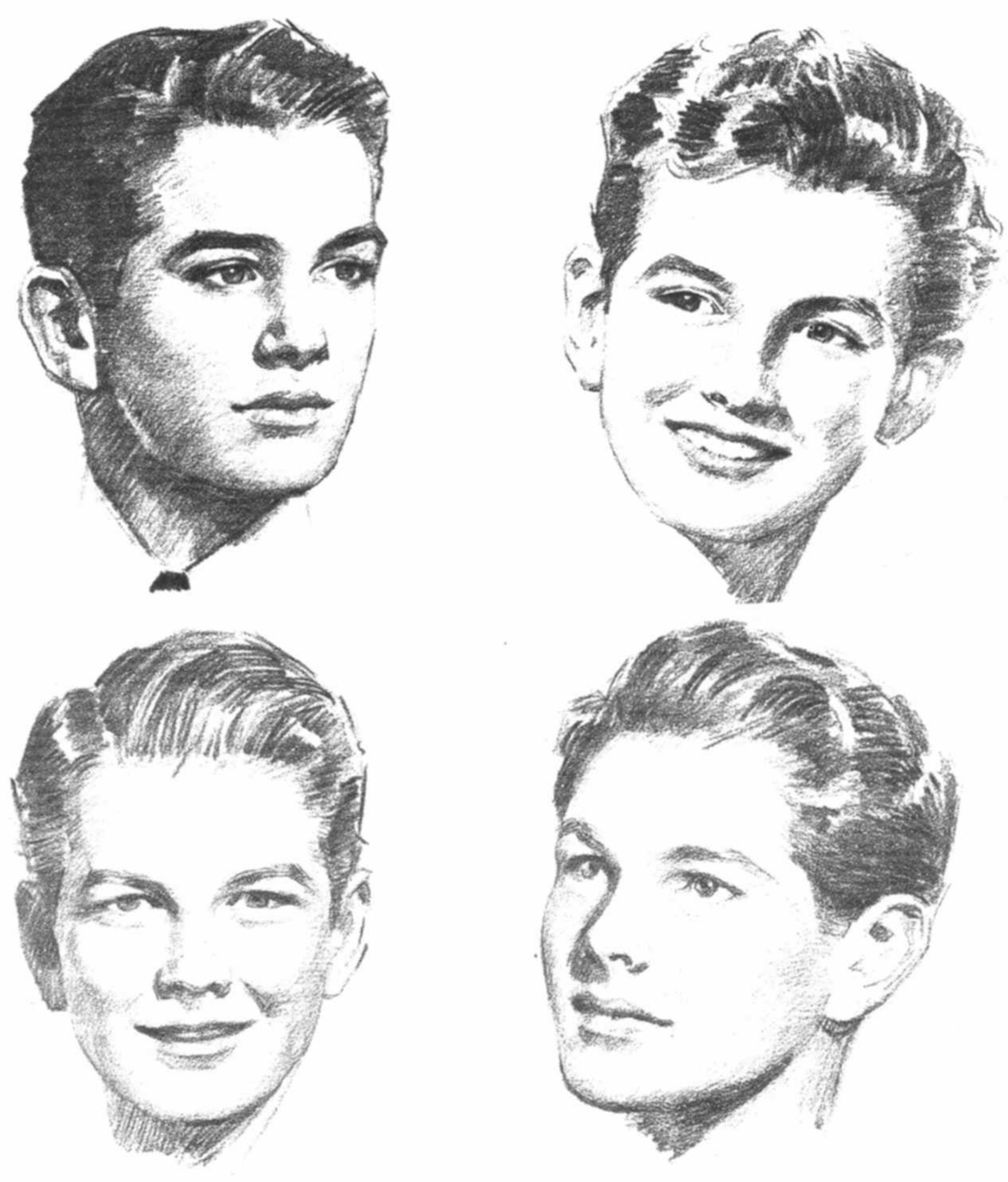






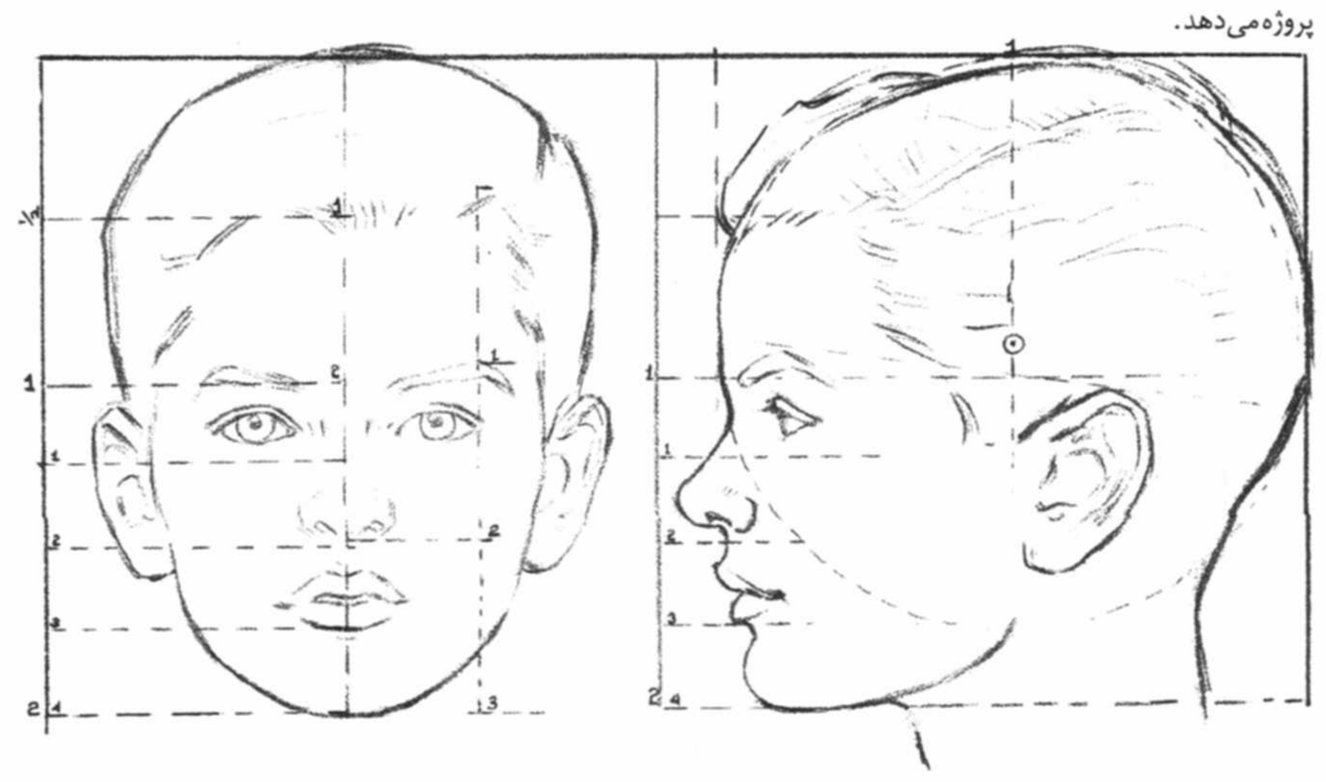
پسران نوجوان

نسبت و شباهت سر در نوجوانان تقریباً منطبق با بزرگسالان است و تفاوت، یک تفاوت نسبتاً حسی است. در پسران ساختار استخوانها تا حدی قابل مشاهده است گر چه نباید آنقدر که در سر مردان مشخص است، معلوم باشد. هیچ خط قابل توجهی وجود ندارد. گوشت سفت است و هنوز متمایل به صافی است. گونه‌ها صاف و بدون هیچ ماهیچهٔ مشخصی هستند. فک در مدت زمان کوتاهی به صورت قابل توجهی رشد یافته است. نوک بینی شکل ثابتی دارد در حالی که فک و کاسهٔ سر رشد می‌یابند، گوشها بصورت کوچکتری نسبت به کل سر در مقایسه با یک پسر کوچک ظاهر می‌شوند. در این حالت غضروف گوشها کاملاً مشخص است. گوشها گرد شدگی‌شان را از دست داده‌اند و خطوط، زاویهٔ بیشتری می‌یابند. حالت مو از سمت شقیقه‌ها به پشت می‌باشد. ابروها کاملاً ضخیم شده‌اند. اندازهٔ لبها نیز رشد یافته است. چانه در حالت و شکلی ثابت به سمت جلو آمده است. تنها استخوانهای کنار فک کاملاً رشد نیافته‌اند. این تغییرات طبق تحقیقات تا سن ۲۰ سالگی یا بیشتر ادامه می‌یابد. من مطمئن نیستم که کاسهٔ سر تا زمان بلوغ کامل، به رشد کاملش نمی‌رسد، گر چه رشد و نمو بعدی اثر قابل درکی بر روی تناسب سر نمی‌گذارد.





نوجوانان در داستانها تبلیغات و پرتره‌ها موضوعات قابل توجهی هستند. نظر به اینکه نسبت و تشابه سر در نوجوانان مشابه سر بزرگسالان است، تقریباً به سر جایی بر می‌گردیم که شروع کردیم اما امیدوارم که با درک و دقت بیشتری کار را انجام دهید. در طراحی نوجوانان پسر و دختر باید توجه به تفاوتهای آنها داشته باشیم. در پسران، صورتها، استخوانی همراه با ماهیچه‌های مشخص مشابه تیپ ورزشکاران است. فعالیتهای ماهیچه‌ای به عنوان تکیه گاه مطمئنی هستند. بعضی پسرها به سرعت رشد می‌کنند. آنها مقداری انرژی و قدرت می‌دزدند، اما بقیه به آسانی حالت ورزشکاری پیدا نمی‌کنند. تیپ دیگری از پسران نوجوان دارای صورت گرد، ران و بازوهای کشیده و دستها و پاهای بزرگ می‌باشند و تمایل دارند که خود را در هر چیز مناسبی برای استراحت بپوشانند و از تلاش و کوشش متنفرند. مخصوصاً کارهای سخت خانه. طبق یک قاعده، این پسران بعدها زمانی که کاملاً رشد کردند انرژی بیشتری دارند. هیچ جزئیات ساختاری از استخوان اهمیت زیادی ندارد اما شکل کلی آن برترین اهمیت را دارد. مطابق شکل ما باید کاسهٔ چشم را در فضای مناسب آن در هر دو طرف خط میانی قرار دهیم. ما ۲ استخوان گونه را بصورت قرینه در هر دو طرف صورت قرار می‌دهیم و نوک بینی باید در بالای خط میانی باشد و تا پایین آن نیز ادامه یابد. کناره‌های فک را می‌کشیم و خط فک را تا پایین چانه می‌آوریم. هر سری باید ساختارش طوری باشد که تمام اجزای صورت با خط میانی در تعادل باشند و این به کار شما حالت و ظاهر واقعی‌تری در هنگام اتمام پروژه می‌دهد.









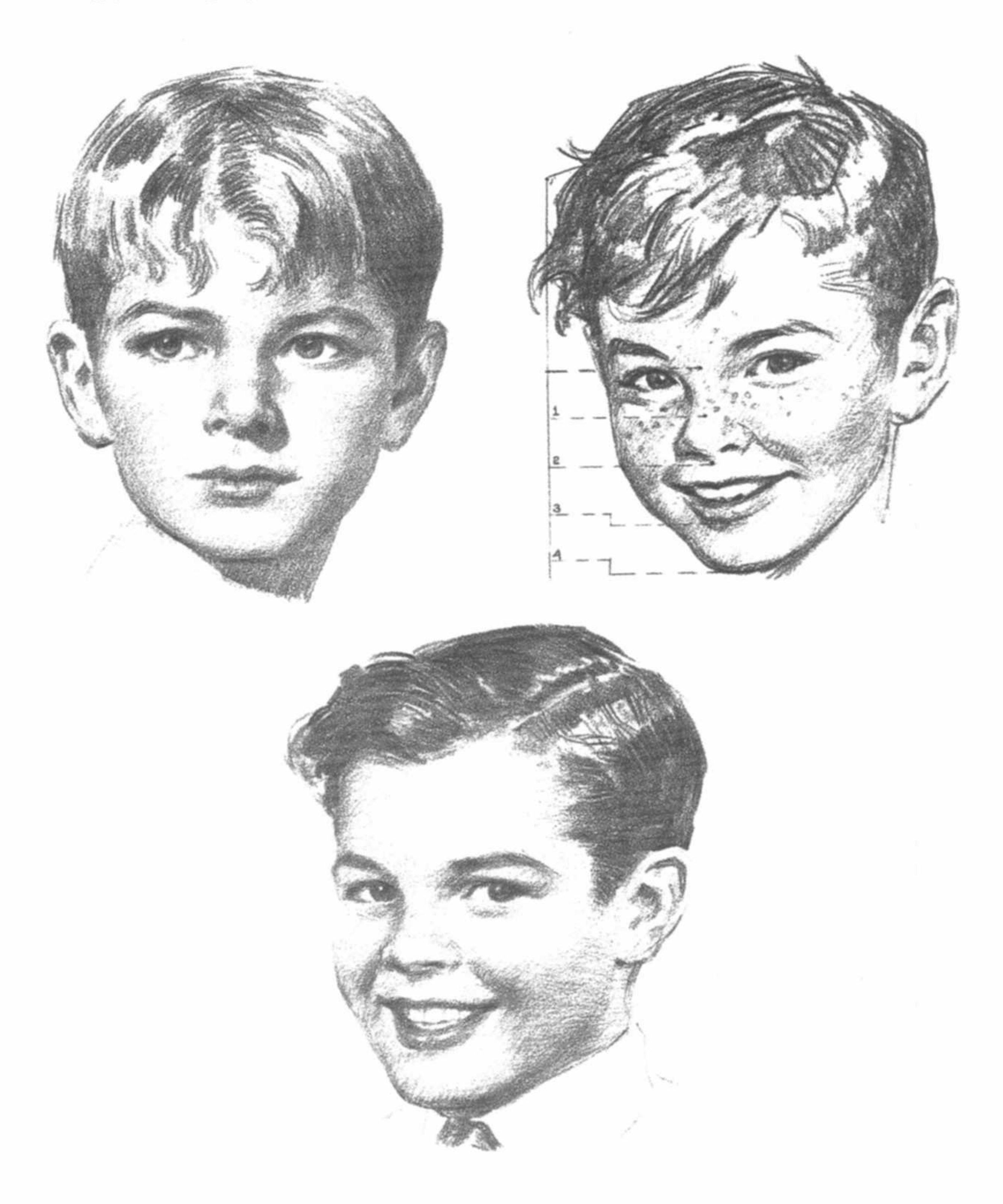
تناسب سر پسربچه‌های کوچک

در پسرهای کوچک نسبت تقریباً مانند همان نسبتها در سر پسرهای بزرگتر است. اما حالا صورت نسبتاً باریک تر است، و از نمای روبرو درون یک مربع جای می گیرد. چشمها کوچکترند زیرا صورت رشد می کند اما چشمها نه. می‌توانیم از دکمه‌های بزرگ برای چشمهای هر پسر جوانی استفاده کنیم فک و چانهٔ پسر در تصاویر بالا شروع به رشد کرده‌است و چانه را برجسته‌تر می سازد. نوک بینی بلندتر است و بینی مقداری کشیده تر است و تقریباً تا قسمت پایین دومین مربع می‌آید. لبها در قسمت پایین خط سوم مربع قرار می گیرند. در سن نسبتاً پایین موها بسیار رشد یافته‌اند. این حالت کاسهٔ سر را بزرگتر نشان می‌دهد اما صورت همچنان کوچک (کم سن) می‌ماند و به جذابیت بچه کمک می کند. گاهی هنگامی که بچه موهای مجعد دارد، مادرها می گذارند موها آنقدر رشد کنند تا اینکه حالت عجیبی به خود می گیرند.

بنابراین خوب است که بدانیم کاسهٔ سر واقعاً کجا قرار دارد. برای پسر بچه‌ها نیز همانند کودکان سخت است که دائماً یک جا بنشینند تا طراحی از آنها تمام شود پس بهتر است که از عکسها و بریده‌های روزنامه تمرین کنید. توجه داشته باشید که گوش تا نیمهٔ خط بالایی می‌آید. از آنجا که گردن در پسر بچه‌ها کوچک است و ماهیچه‌هایی که به قسمت پایهٔ جمجمه متصلند هنوز رشد نکرده‌اند، به نظر می‌رسد که سر به سمت عقب کشیده شده است. توجه کنید که سوراخهای بینی رشد یافته‌اند و لب بالایی مقداری کوچکتر به نظر می‌رسد. در این دوره و دوره‌های بعد گوشها بصورت قابل توجهی رشد یافته‌اند. به نظر من گوشها در سن ۱۰ یا ۱۲ سالگی کاملاً رشد یافته‌اند. فضای بین بینی تا گوشها هنوز به نظر مقداری عریض می‌آید. مژه‌ها مقداری بلند هستند و موها تا روی شقیقه‌ها رشد کرده‌اند.

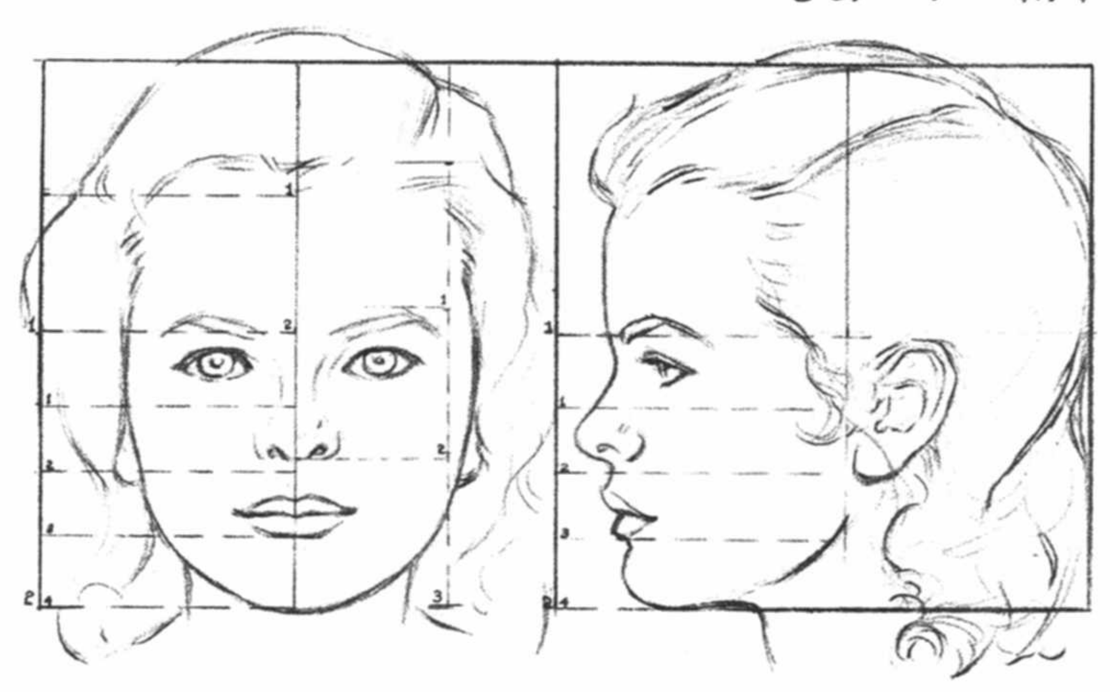
نویسنده به خاطر رفتارها و شخصیتهای مشخصی که بر رویش اثر گذاشتند در طراحی بچه‌ها پیشرفت کرد. بچه‌ها همانند بزرگسالان دارای احساسات و عواطف خاصی هستند و این احساسات در آنها مشخص و آزادانه‌تر است. همانطور که ما رشد می کنیم می‌آموزیم که احساسات واقعی خود را که گاهی نیز بسیار عمیق هستند، پنهان کنیم. بیشتر بچه‌ها بسیار صادق‌تر از بزرگسالان هستند.

اگر می‌خواهید که آگهی تبلیغاتی بسازید یا اینکه از قبل در این رشته فعالیت دارید، می‌بینید که طراحی از رشد پسرها و دخترها بسیار پر منفعت است. مثلاً در تبلیغ تمام غذاها، مادران با بچه‌های در حال رشد هستند و بچه‌ها در تبلیغات زیادی ظاهر می‌شوند. شما می‌توانید از روی طرحهای این صفحه تمرین کنید یا اینکه از مدلهای موجود در مجلات زنان که تمرینی عالی هستند، تمرین کنید.



تناسب سر دختر بچه‌ها

تناسب سر بصورت کاربردی در دختران کوچک مشابه پسران کوچک است از نظر نهادی و شخصیتی، چشمانشان عریض‌تر است و فک و چانه‌شان گردتر است. اغلب چین و شکنهای لب بالایی به سختی در بالای چشمها مشاهده می‌شود. تمام خطوط کانتوری معمولاً دردخترها گردشده تر هستند. دانستن این مسائل به شما کمک می‌کند یک صورت کوچک را ظریف‌تر بکشید. ساختار مربعی به چهرهٔ یک پسر بچه حالت زمخت‌تری می‌دهد.



پیشانی در دختران در سنین کمتر کشیده تر است. بعضی منابع می‌گویند که کیفیت مغزی در دختران سریع‌تر از پسران رشد می‌کند. اما من نمی‌توانم بگویم که این دلیلی برای کشیده تر بودن پیشانی است. خطوط موی نزدیک بهم در پسران، آنها را پسرانه‌تر و پیشانی کشیده در دختران، آنها را دخترانه تر نشان می‌دهد. حالت موها در دختر بچه‌ها کمک زیادی می‌کند. سر را در طرح و شکل اجمالی آنقدر بکشید تا سن و حالت مدنظرتان بدست بیاید. افزودن سایه به سری که جذابیتی برای شما ندارد، هیچ فایده‌ای ندارد. این تنها می‌تواند فرمهایی را که از قبل وجود داشته‌اند را بسازد. اگر طرح اشتباه باشد، اندام مقدار کمی به شما کمک می‌کند. گاهی یک سر در طرح ممکن است بهتر از یک مدل کامل شده به نظر برسد.

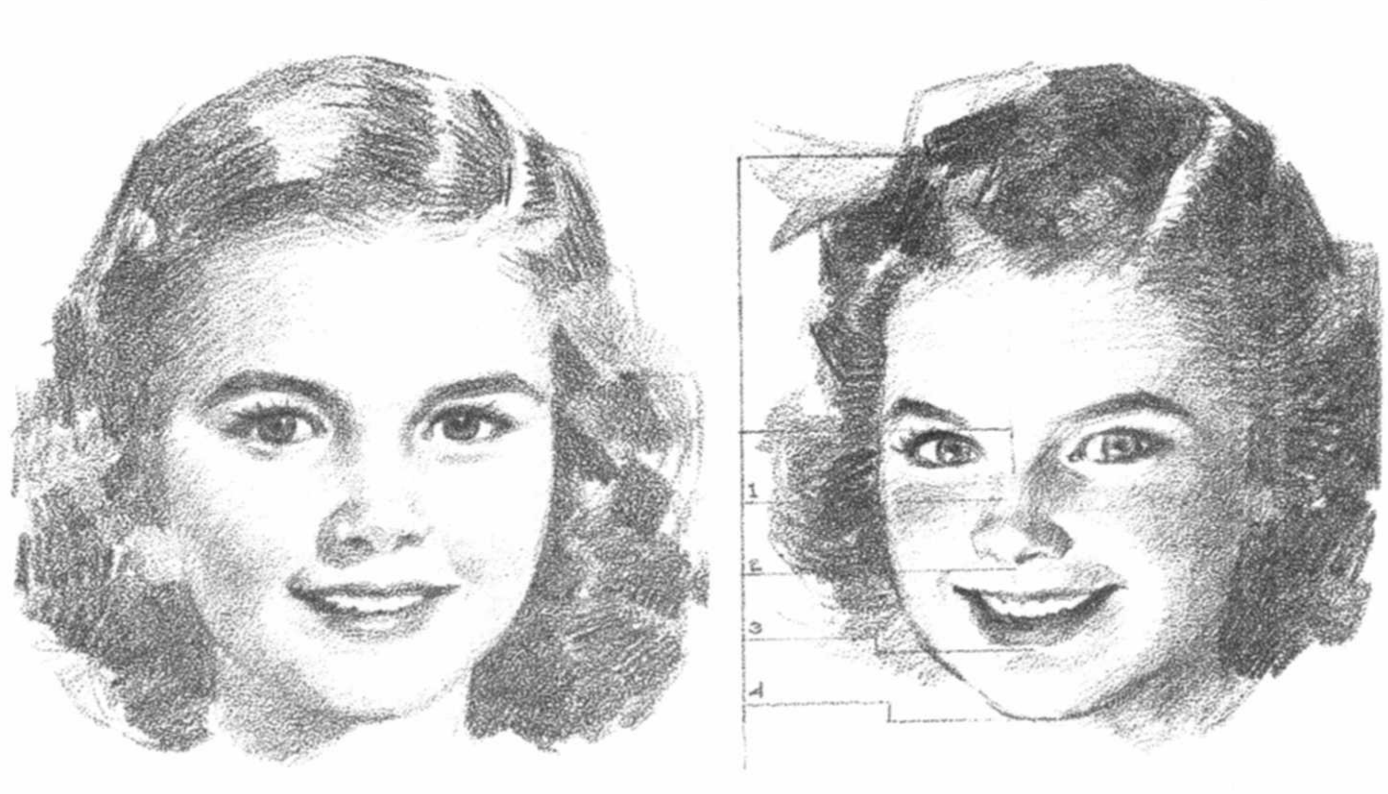






خطوط ریتمیک در سر

جستجو برای خطوط ریتمیک در چهره‌ها جالب است. ممکن است که خطوط گرد شده یا خمیده را در مقابل خطوط چهارگوش ببینید. حالت این خطوط کمک می‌کند تا از طرحهایی که جذاب نیستند، دور بمانید. خطوط خمیده، گرم و فریبنده و خطوط مربع، سنگین و جذابند. شما می‌توانید با مخلوط کردن هر دو خط به نتیجه‌ای شاد و جذاب برسید. در این حالت شما به طرحی می‌رسید که زیبا و سنگین است.





در سمت راست، بالا، ما فضای معمول چهارگوش را داریم. این نکته جالب توجه است و می‌تواند به ما نشان می‌دهد که چگونه خطوط قطری‌در سر یک دختر جوان اثر دارند. این خطوط از گوشهٔ چشمها شروع می‌شوند و پس از عبور از میانهٔ پایینی بینی، گوشه‌های لب را قطع‌می‌کنند. خطوط دیگر از انتهای ابروها شروع می‌شوند، گوشه‌های لب را قطع می‌کنند و به میانهٔ قسمت پایهٔ چانه می‌رسند.

جوان و پیر

برای طراحی شخصیت، مدلهای زیادی از مردم را مثل یک کودک، یک بچه یا یک فرد مسن مطالعه کنید. حالت، اجزا و سن همه قابل توجه اند. لب بالایی ممکن است کشیده یا کوتاه باشد، گونه‌ها ممکن است پر باشد یا آویزان. با ترکیب این تفاوتها، می‌توانید تقریباً انواع بیشماری از شخصیتها و حالات را بکشید. اگر این کار را تجربه کنید بسیار جالب و سرگرم کننده‌است.

با وجود اینکه ساختار هر سری مشکلات خاص خود را دارد، این کتاب به چند قسمت طراحی مرد، زن و بچه‌های سنهای مختلف تقسیم شده است. همانطور که خواهید دید، گر چه تفاوتهای تکنیکی ناچیزند، اما تفاوتهای اجزا و ترکیب‌بندی آنها قابل توجه‌است. حال اجازه دهید به صورت جدی به کار بپردازیم.



تمام سرهایی که می توانید تمرین کنید.

با یک کتاب سفید طرح و نقشه از سرها شروع کنید. تمام تیپها و شخصیتهایی که در اطراف شما وجود دارد را با توجه به حالت آنها بکشید. چند تا از طرحها را از روی افراد اطرافتان بکشید و بقیه را از بریده‌های روزنامه، هیچ چیزی مانند این کار به شما کمک نمی کند. روزی یک طرح بکشید و کتاب خود را پر کنید. هیچ راهی بهتر از مطالعه و تمرین تمام شخصیتها و تیپهای اطراف شما نیست. سرها تمام مشکلات واقعی طراحی را دارند.

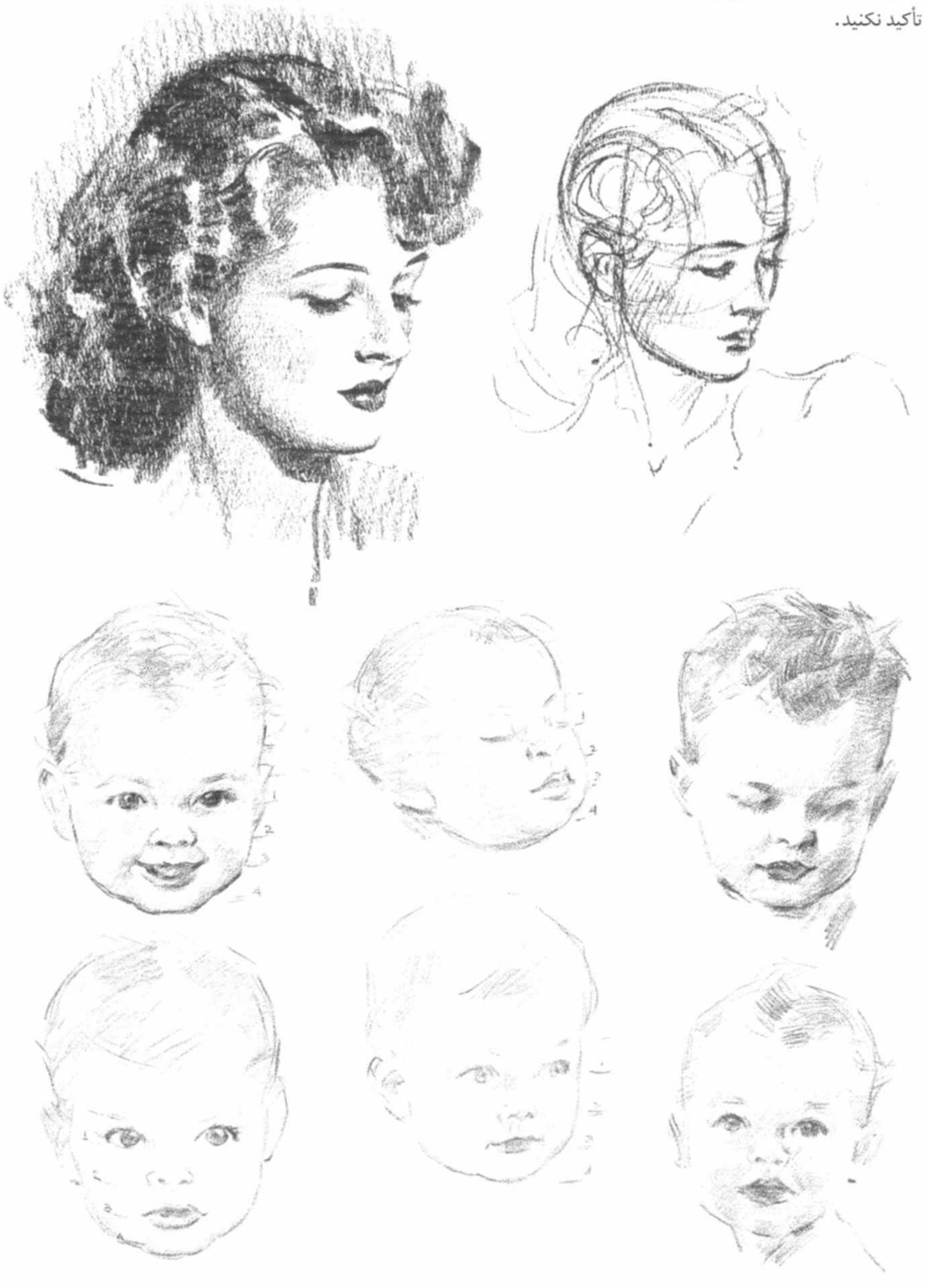


طرح و نقشه

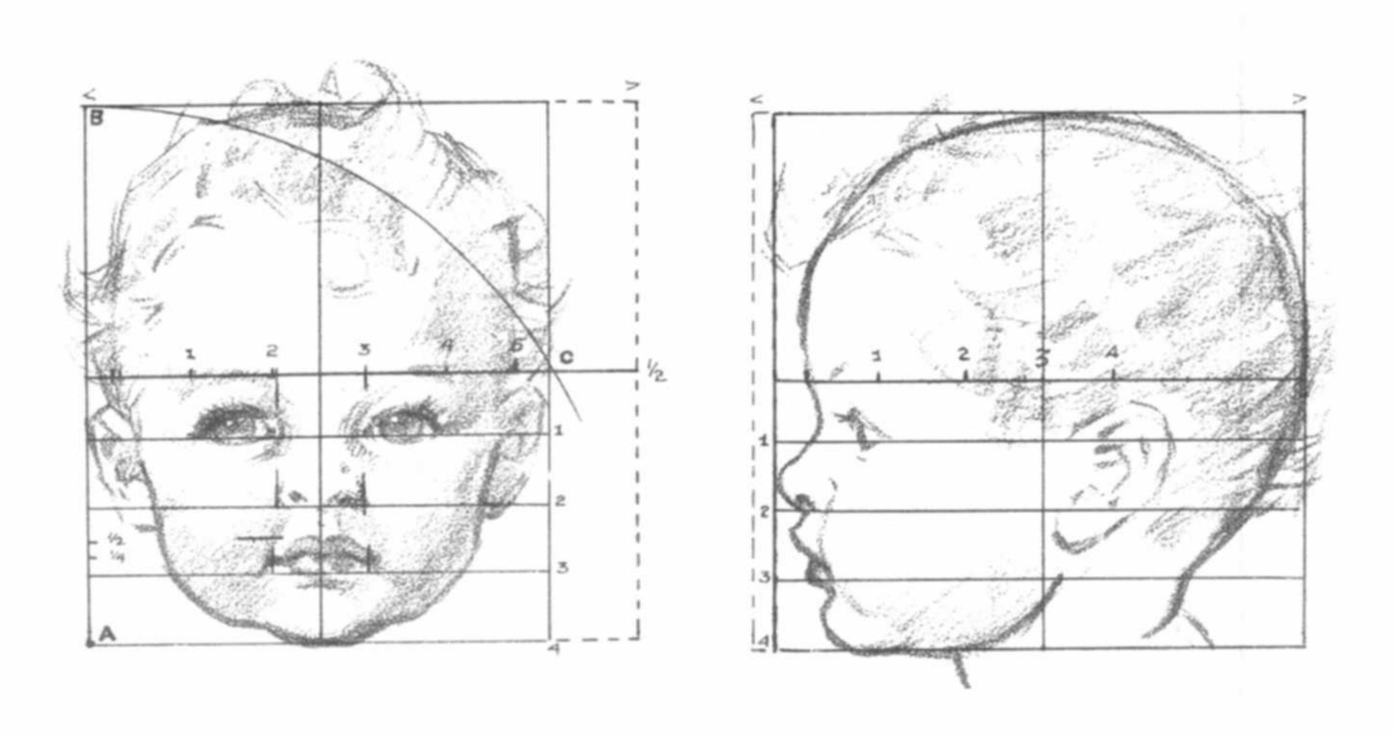
تمام تناسب سر زنان مقدار ناچیزی با سر مردان متفاوت است، اما استخوانها و ساختار ماهیچه‌ها ضعیف تر است و کمتر برجسته است. در زنان تیپ هنر تجاری آنهایی که فک زاویه‌دار دارند بیشتر از آنهایی که فک گرد دارند مورد توجه می باشند. ابروی زنان به نسبت مردان معمولاً مقداری بالاتر از چشمانشان قرار دارد.



دهان کوچکتر است، لبها پرتر و گردشده‌تر هستند و چشمها مقداری بزرگترند. در زنان خیلی بر روی ماهیچه‌های فک و گونه‌ها تأکید نکنید.

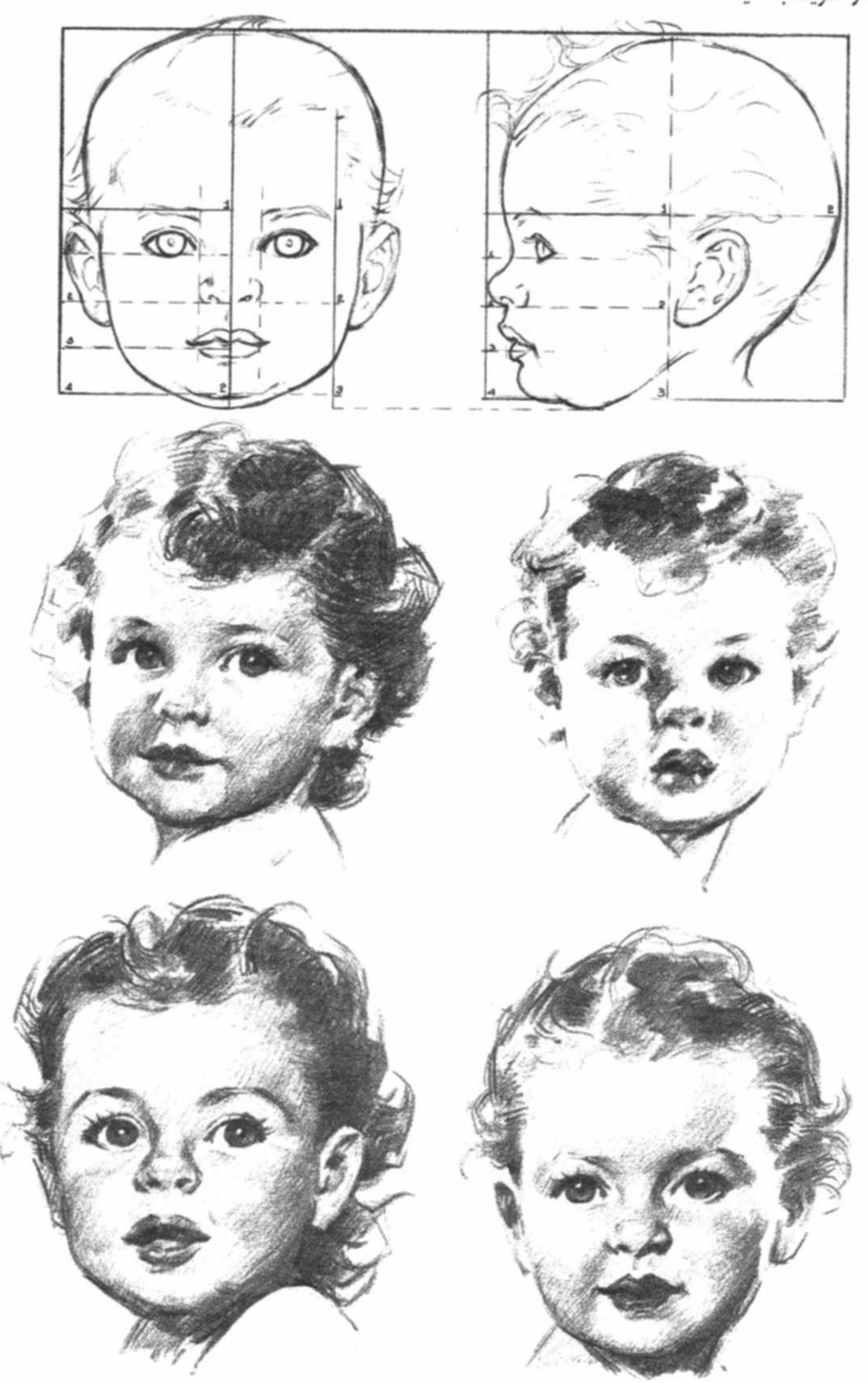


در جمجمهٔ کودکان تفاوت زیادی در شکل و اندازه وجود دارد، گر چه میانگین آنها تقریباً در یک مربع جای می گیرد. شما می توانید از یک توپ استفاده کنید و با استفاده‌از تناسبهای بالا طراحی کنید.



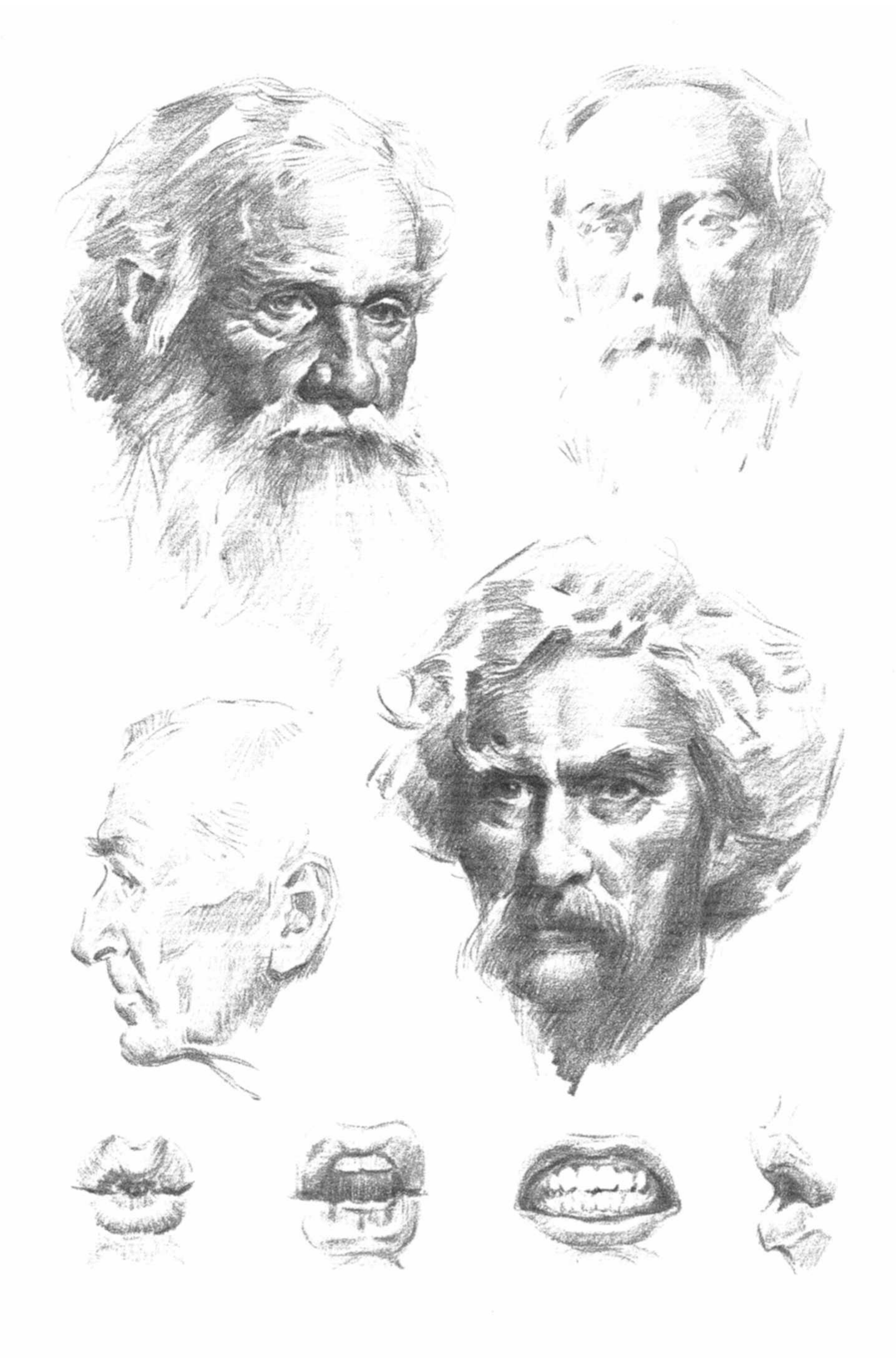
مطالعهٔ بیشتر بچه‌ها

هر چه موی بچه‌ها بیشتر رشد می کند سن آنها بیشتر به نظر می آید، با این وجود تناسب باقی اجزای صورت مقدار کمی تغییر می‌کند. مژهٔ بعضی بچه‌ها بلندتر می‌شود که با فضای عریض و بزرگ چشمها در حالت قبل آنها را جذاب تر می کند. دربارهٔ ابروها سخت نگیرید و آنها را ظریف بکشید.

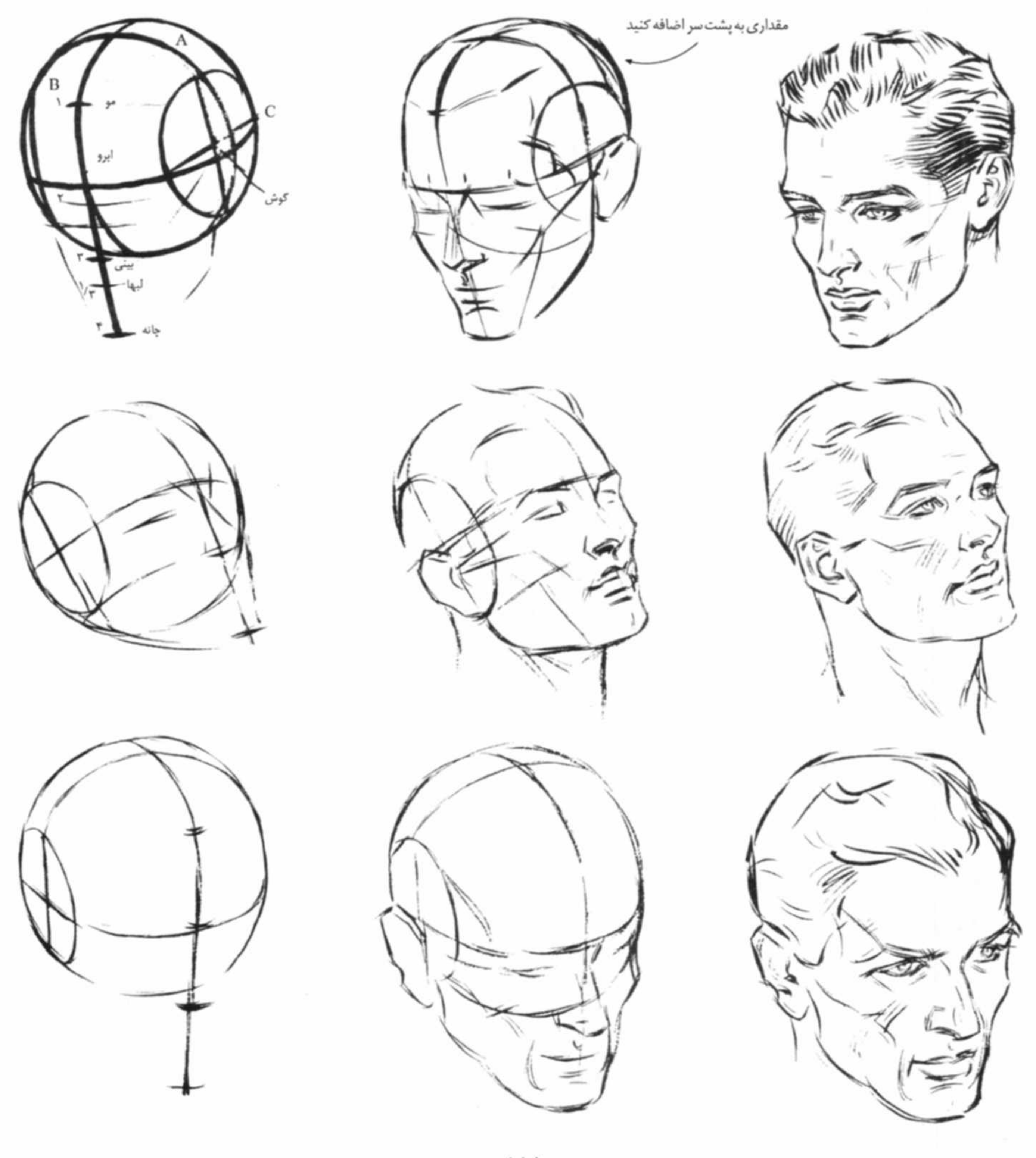




هر چه سر بچه بیشتر رشد می‌کند، اجزای صورت نسبت به کاسهٔ سر کشیده‌تر می‌شود و دلیل آن نیز حرکت چشمها و ابروها به سمت بالای سر، رشد فک پایینی به سمت پایین و کشیدگی بینی و فک بالایی به سمت بالا است. در نتیجهٔ این تغییرات، چشمهای بزرگسالان و نوجوانان در خط میانی قرار دارد. دانستن این قضیه مهمترین چیز است زیرا قرارگیری چشمها در خط میانی صورت، راه سن دادن به کودک است. در بچه عنبیه کاملاً رشد یافته است و دیگر بزرگتر نمی‌شود و به همین دلیل چشمها در بزرگسالان به نظر کوچکتر می‌آید. چون بین پلکها فضا وجود دارد و در نتیجه مردمک را در بزرگسالان بزرگتر از کودکان و بچه‌ها می‌بینیم.

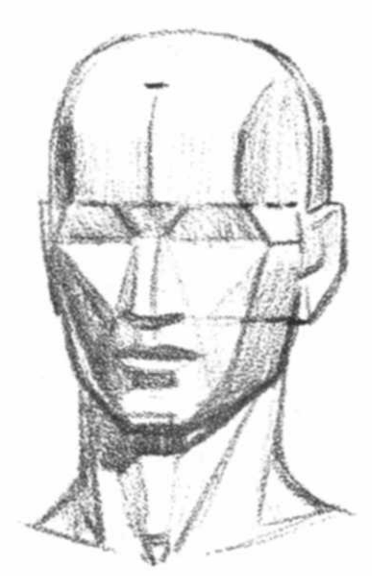
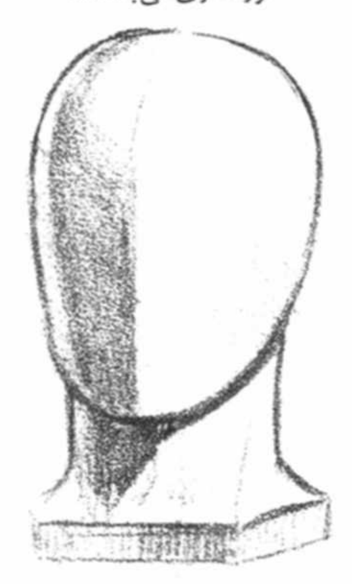


در اولین کتابم "سرگرمی با مداد" آغاز به تمرین طرح و نقشه‌های ساختار سر کردم که تقریباً مضحک به نظر می‌رسید. در اینجا طرحهای عمومی را به عنوان هدفی ممکن تکرار می‌کنم. سر را یک توپ در نظر بگیرید که اطرافش پهن شده است تا طرح صورت بدست بیاید. این طرح به سه قسمت مساوی تقسیم می‌شود. (خطوط ۱، ۲و۳) خود این توپ از وسط به ۲ قسمت مساوی تقسیم شده است. ۱ - خط گوش، ۲ - خط میانی صورت و ۳ - خط ابروها است. پس از آن فاصله گذاری و فاصله سازی اجزای صورت به ترتیب بر روی این خطوط انجام می‌گیرد. این طرح هم برای زنان و هم برای مردان مناسب است، تفاوت آنها بیشتر در ساختار استخوانی تر، ابروهای ضخیم‌تر و دهان بزرگتر در مردان است. خط فک در مردان معمولاً مربع‌تر و زمخت‌تر است.

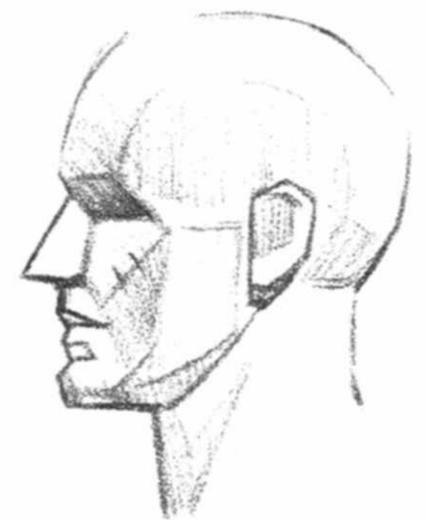
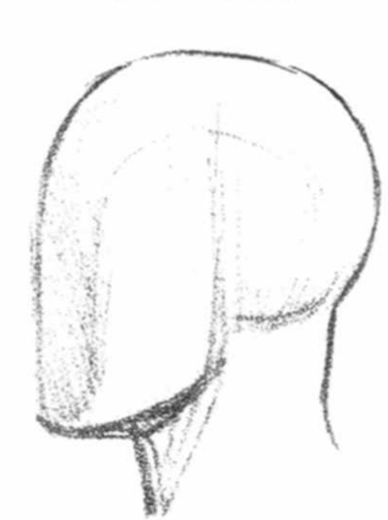


بلوکها و طرحها

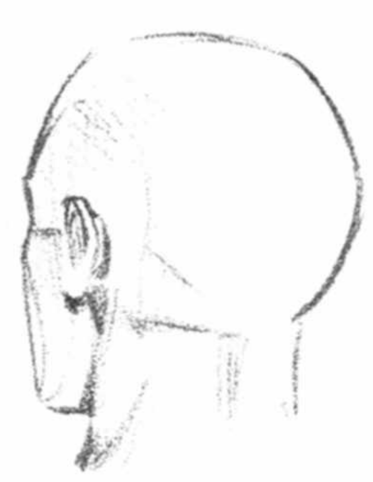
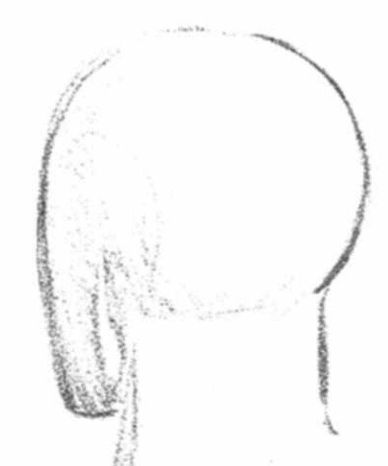
این فرم ساده کم کم با استفاده از طرحها پیچیده‌تر می‌شود. این طرحهای میانی باید یاد گرفته شوند. اینها طرحهای اساسی و اولیهٔ نورگذاری می‌باشند.

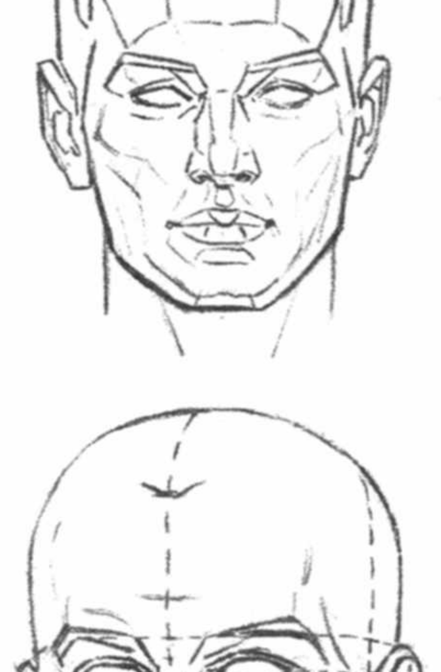




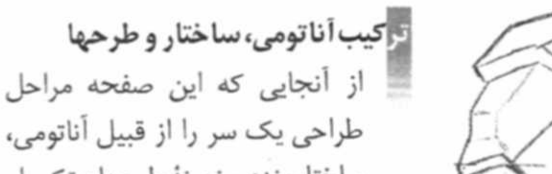
نمای پهلوی طرحها، کمی گل رس بگیرید و طرحها را مدل سازی کنید در نتیجه می‌توانید آنها را از راههای مختلف نورپردازی کنید و سپس آنها را طراحی کنید.

نماهای پشت سر تا زمانی که فرم و طرحها درک نشوند مشکل ترین قسمت می‌باشند.





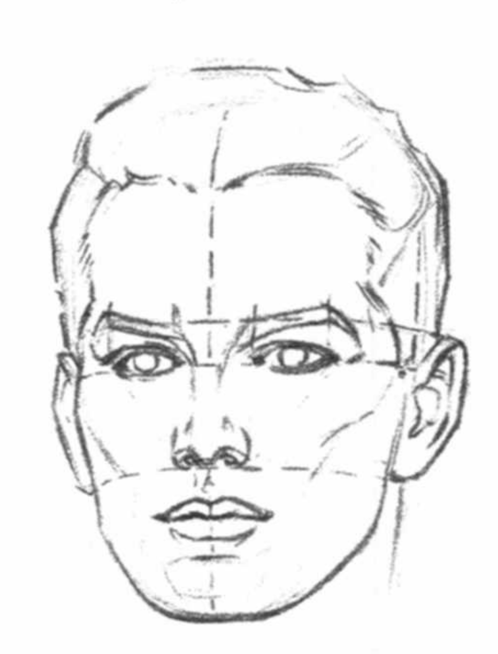
ترکیب آناتومی، ساختار و طرحها

از آنجایی که این صفحه مراحل طراحی یک سر را از قبیل آناتومی، ساختار بندی، زمینهٔ طرحها و تکمیل نهایی طرح را نشان می‌دهد، مهمترین صفحهٔ این کتاب است. بدون مطالعهٔ دقیق اطلاعات قبلی تنها کپی کردن امکان دارد و اینکه خودتان یک سر را طراحی کنید غیر ممکن است.



هنگامی که این صفحه را به دقت مطالعه کنید آنرا فاقد ارزش برای یک منبع اصلی می‌یابید.

طرحهای سر باید به خاطر سپرده شوند، برای انجام آنها در سایه و نور به یک فوندانسیون و پایه نیاز داریم. با طرحهای اولیه (بالا، چپ) شروع کنید. با این طرحها تقریباً هر سری را می‌توان طراحی کرد. ظاهر هر طرحی بر اساس شخصیت مورد نظر متفاوت است اما با این طرح کلی می‌توان یک سر متناسب مردانه کشید.

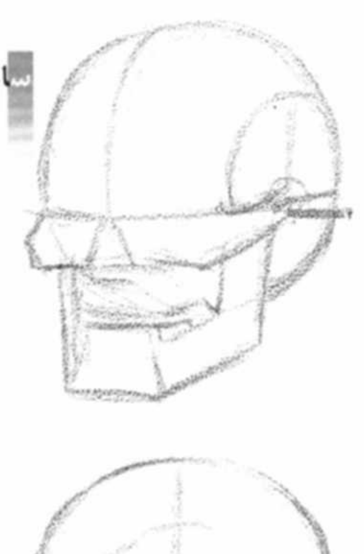


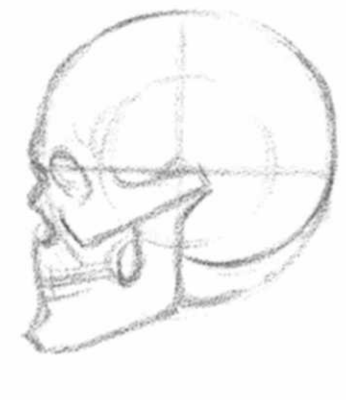




ساختار سادهٔ استخوان

این قسمت در داشتن یک ایدهٔ نسبتاً واضح ساختار استخوان مقدار زیادی به شما کمک می‌کند. به دلیل اینکه استخوانها را با جزئیات نمی‌بینیم باید آنها را به صورت استخوان بندی و بدنه سر نگاه کنید. تمام قسمتهای تقسیم شدهٔ سر در ارتباط با استخوانها هستند نه با گوشت. دلیل اینکه توپ را برای طرح انتخاب کردیم در اینجا مشخص می‌شود زیرا باید خود جمجمه به تنهایی قابل درک باشد. به آسانی می‌توانید یاد بگیرید که با اضافه کردن ماهیچه‌های تحلیل رفته و چین و چروکهای بین آنها، سن طرح را مشخص کنید. در صورت یک فرد سالخورده، استخوانهای گونه، کنارهٔ فک و استخوان چانه واضح‌تر است. همزمان که ما پیرتر می‌شویم غضروف بینی و گوشها بزرگتر می‌شود و تغییرات اساسی در گونه‌ها و دور چشمها و دهان پیدا می‌شود. گوشت در دو طرف چانه و اطراف فک تحلیل می‌رود. در زیر چشمها چین و چروک ظاهر می‌شود. لبها نازکتر می‌شود و به سمت اطراف حرکت می‌کنند، در نتیجه بیشتر از یک خط راست بین لبها ظاهر می‌شوند. این خطوط از اطراف دهان به طرف پایین و اطراف چانه نیز کشیده می‌شوند. گوشت بالای پلکها پژمرده می‌شود و ابروها به نظر به سمت لبهٔ بینی می‌افتند. تعدادی خطوط عمیق در پیشانی و میان ابروها ظاهر می‌شود البته این خطوط می‌توانندبه صورت فرعی‌تر باشند و از تأکید زیاد بر روی آنها خودداری کنید. موها باریک هستند و در نتیجه خطوط مو به سمت بالا و عقب بر می‌گردند و در بالای سر موها به صورت قابل توجهی نازکند. با این وجود ما سر را از ساختار پایهٔ مشابه طراحی کردیم.

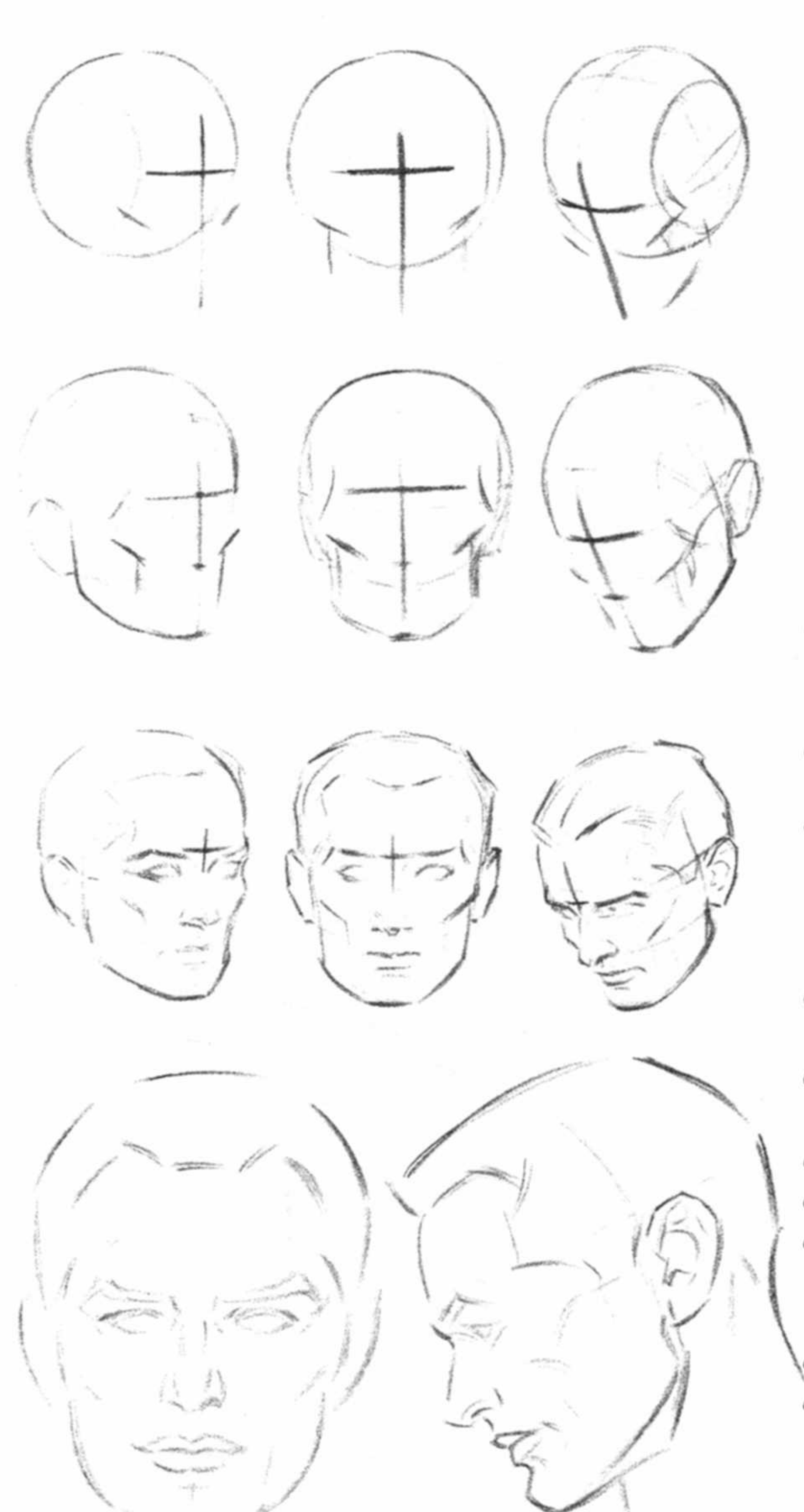








خط میانی و متقاطع حالات را تخمین می‌زنند

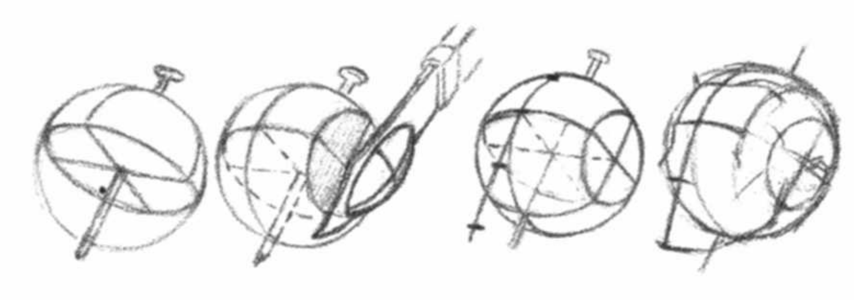


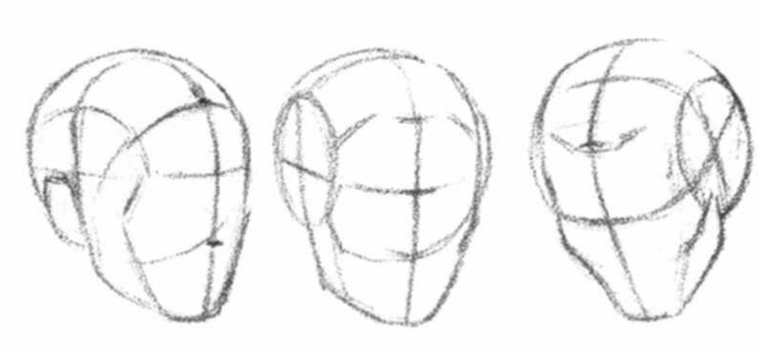
بسیار مهم است که در یک لحظه طرح صورت و ترتیب توپ را با هم تمرین کنید. دربارهٔ اجزای صورت خیلی نگران نباشید.
این ساختار ساده‌ای است که ممکن است شما در باقی زندگیتان از آن استفاده کنید.
خطوط متقاطع بکشید.
سعی کنید که به ساختار دور سر توجه کنید. می‌بینید که فکها در وسط هر سمت قرار دارند و به خاطر داشته باشید که چشمها و استخوانهای گونه در زیر خط ابرو قرار دارند.
گوشها تقریباً موازی با خطوط ابرو و بینی هستند. خطوط متقاطع تقریباً صورت را به سمت پایین نشان می‌دهند.
با این طرح می‌توانیم سر را در هر حالتی بکشیم. این طرح ساده تنها صحیح و خلاق است.
هر راه صحیح دیگری نیاز به وسایل مکانیکی مانند پروژکتور، تقلید از عکسها و تابلوها، یا استفاده از مربعهای خارجی بزرگ دارد.
سؤال بزرگ این است که شما می‌خواهید توانایی طراحی سر را در خود بالا ببرید یا اینکه می‌خواهید از طریق وسایل مکانیکی طراحی کنید؟
من احساس می‌کنم اگر مورد اخیر مدنظرتان بود، این کتاب برایتان جالب نبود.
هنگامی که وسیلهٔ امرار معاش شما بستگی به خلق یک تصویر کامل دارد و دلتان نمی‌خواهد که قمار کنید بهترین طرح سری را که می‌توانید
با هر وسیله‌ای می‌کشید.
به هر حال اگر کارتان به شما هیجان هنری می‌بخشد به شما اصرار می‌کنم که توانتان را پیشرفت ببخشید.

شکل اصلی یک توپ تخت شده

کاسهٔ سر بیش از هر چیزی به یک توپ شباهت دارد. برای اینکه توپ را مانند یک کرهٔ جامد فرض کنیم، باید یک محور همانندانیکه یک میخ از بالای آن از میانش رد شده قرار دهیم. در میان مراکزی که توسط محورها ایجاد کردیم می‌توانیم دوباره توپ را از استوا به ۴ قسمت تقسیم کنیم حالا اگر از هر سمت یک تکه نسبتاً باریک ببریم یک شکل اولیه و پایه که خیلی مشابه کاسهٔ سر است داریم.

خط استوا در اینجا خط ابرو می‌شود. یکی از خطوط در محور، خط میانی صورت می‌شود. تقریباً در میانهٔ محور بالای ابرو خطوط رویش مو را قرار می‌دهیم. خط میانی را به سمت پایین توپ در نظر می‌گیریم و بر روی آن ۲ نقطهٔ نسبتاً برابر با فضای پیشانی یا به اندازه‌ای از خط ابرو به سمت خط رویش مو می‌گذاریم که به ما طول بینی را می‌دهد و در زیر آن نیز چانه قرار دارد. حال می‌توانیم طرح صورت را با طرحی که به وسط خط دور توپ متصل است، کامل کنیم. گوشها در طول خط وسط (بالا و پایین) در فاصله‌ای نسبتاً برابر با فضای ابروها به سمت پایین بینی قرار می‌گیرند. توپ می‌تواند در هر جهتی قرار بگیرد. طرح و هدف شما در هر جهتی که باشد شما باید جمجمه و تقسیمات آن را پیش فرض کنید. شروع طراحی سر با یک مکعب همانند شروع طراحی یک چرخ با یک مربع است. با بریدن گوشه‌های مربع و مرتب کردن آن می‌توانید به یک چرخ مناسب برسید. حتی می‌توانید مکعب را آنقدر ببرید تا به یک سر کامل برسید اما این کار مقداری طولانی است. چرا با کشیدن توپ یا دایره شروع نکنیم؟ اگر نمی‌توانید دایره بکشید از سکه یا پرگار استفاده کنید. مجسمه سازان با یک شکل کلی صورت مثل کاسهٔ سر شروع می‌کنند و به جز این کاری نمی‌توانند انجام دهند.



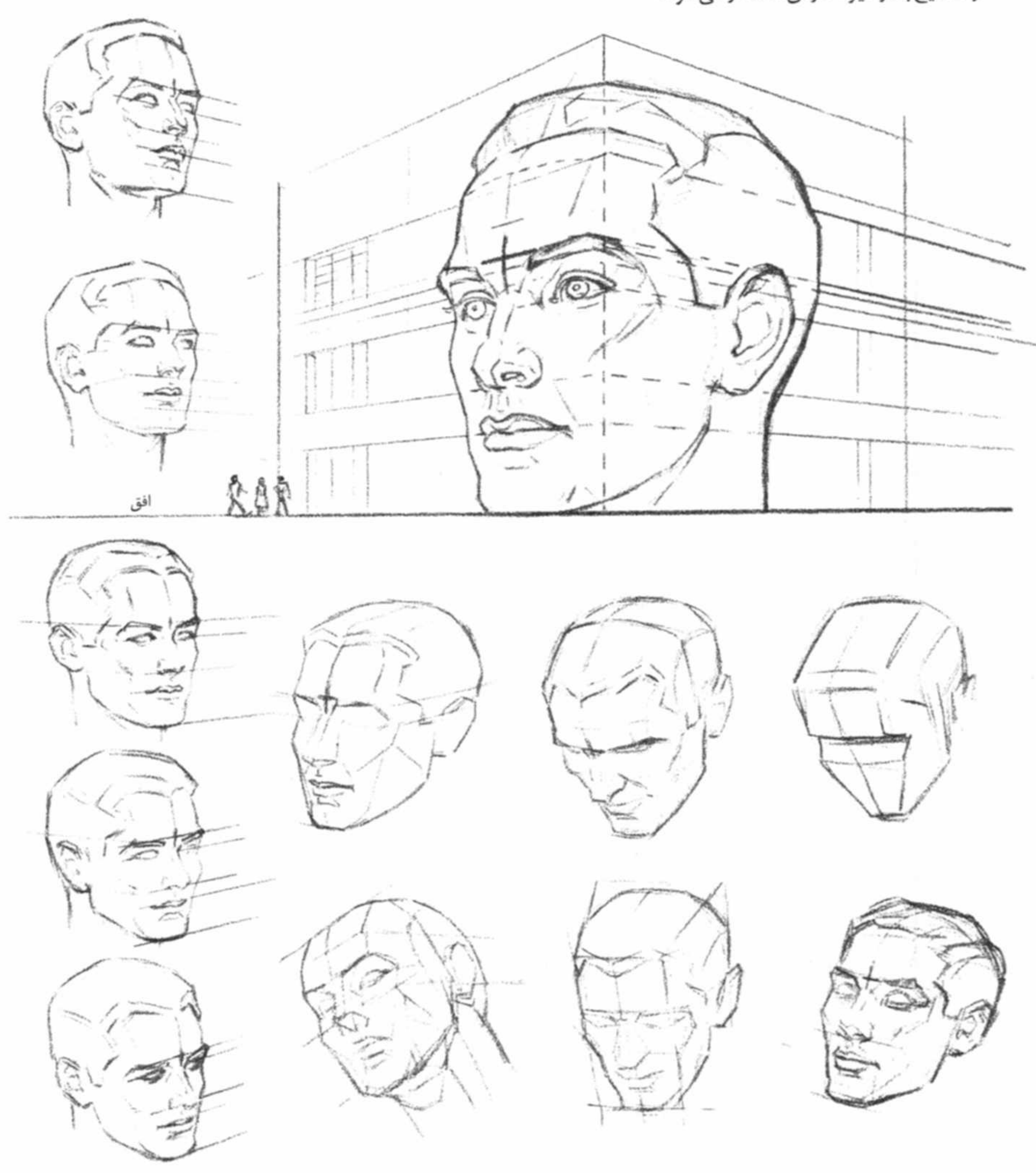


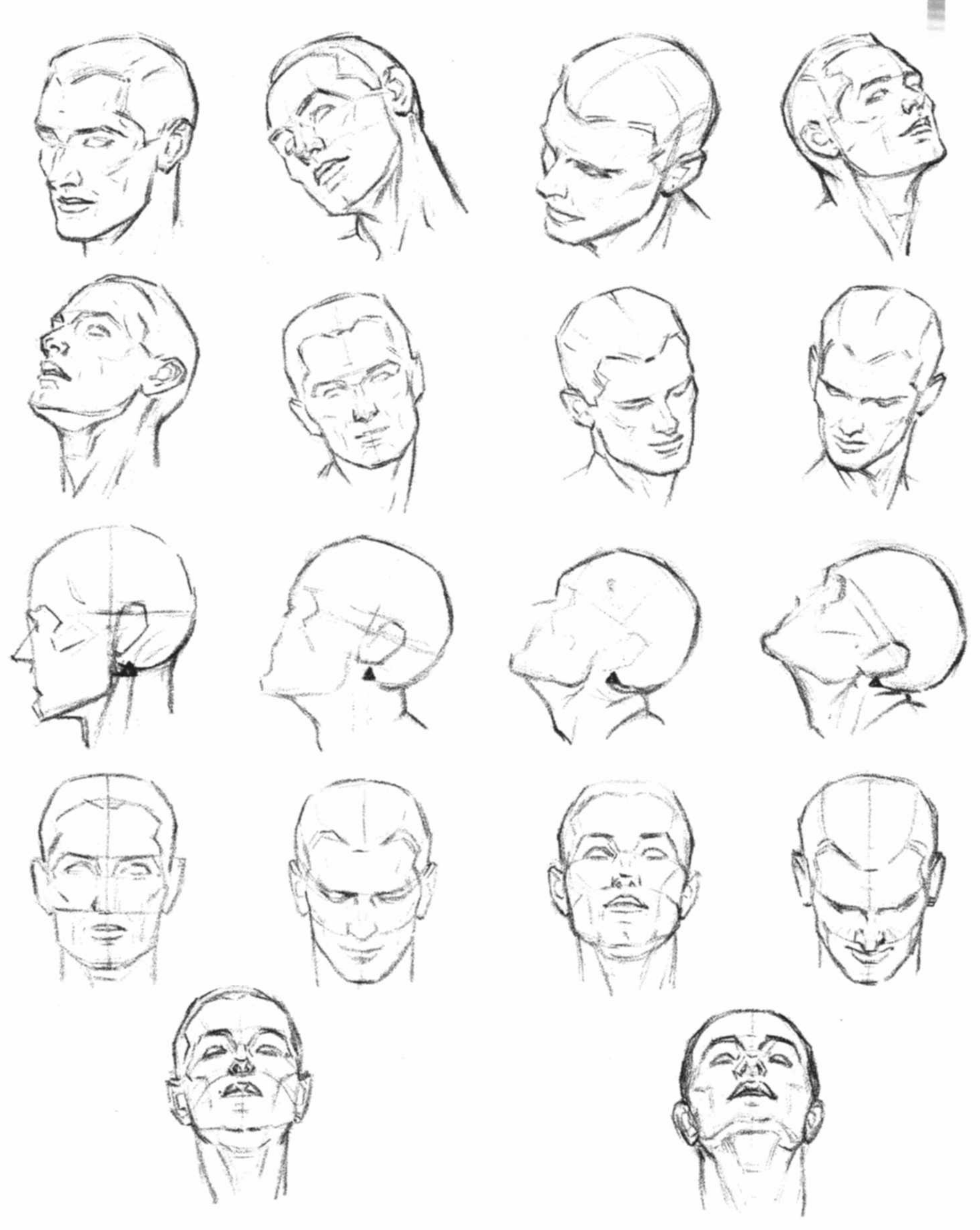


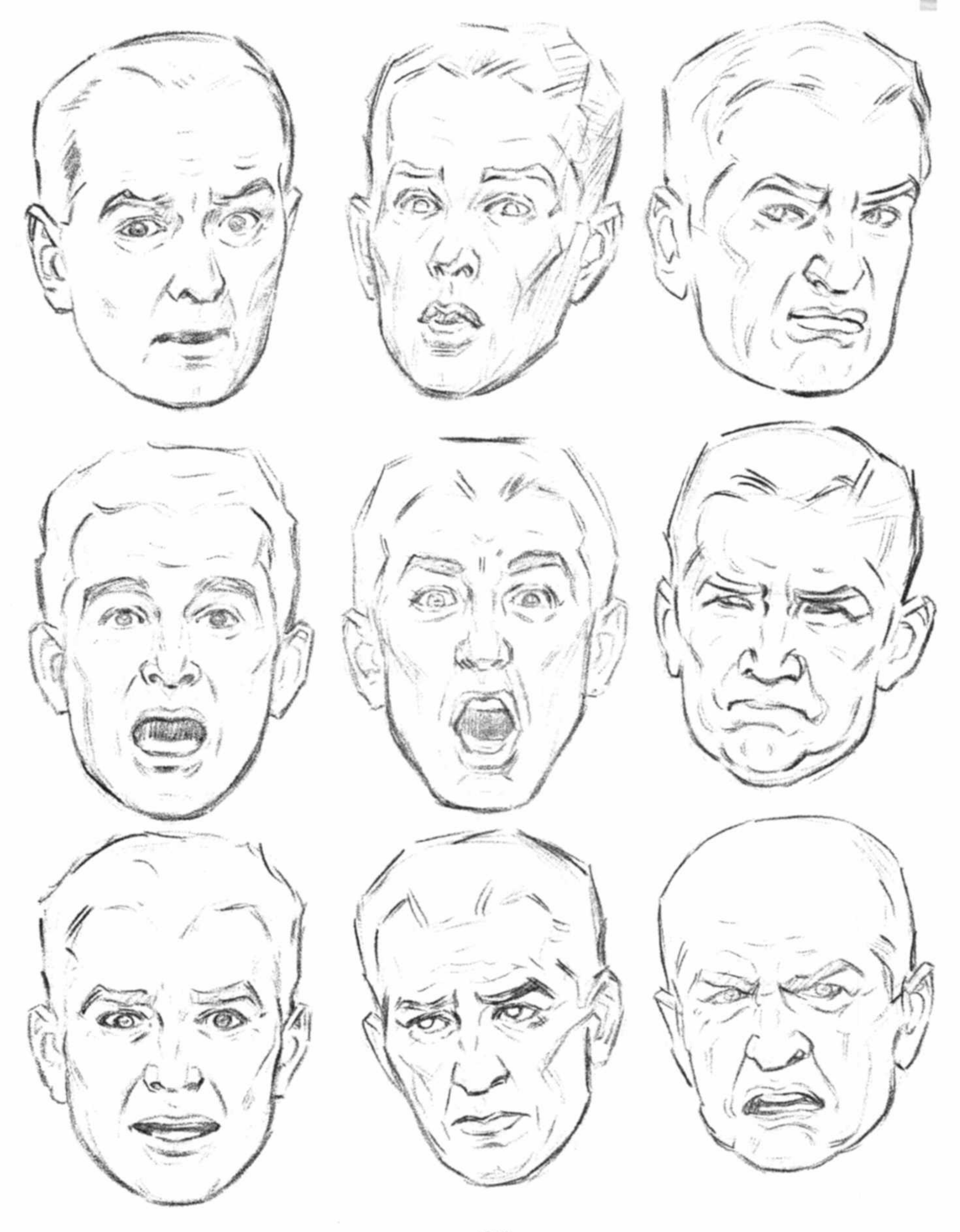


در اینجا ما جمجمه‌ها و ساختار استخوانیشان را به خوبی ساختار ماهیچه‌ای و طرحهای کلی سر مردان مطالعه کرده‌ایم. اجزای شخصی و جزئیات نیز تمرین شده‌اند. سرها در سنین مختلف متنوعند. از آنجایی که هیچ دو سری مشابه نیستند برای شما بهترین طرح این است که از افراد اطراف خود طراحی کنید. ممکن است که هنرمند دوران دیگری بتواند طرح خودش را بینهایت بار تکرار کند اما تقلید و تکرار آن کار امروز هیچ فایده‌ای ندارد.

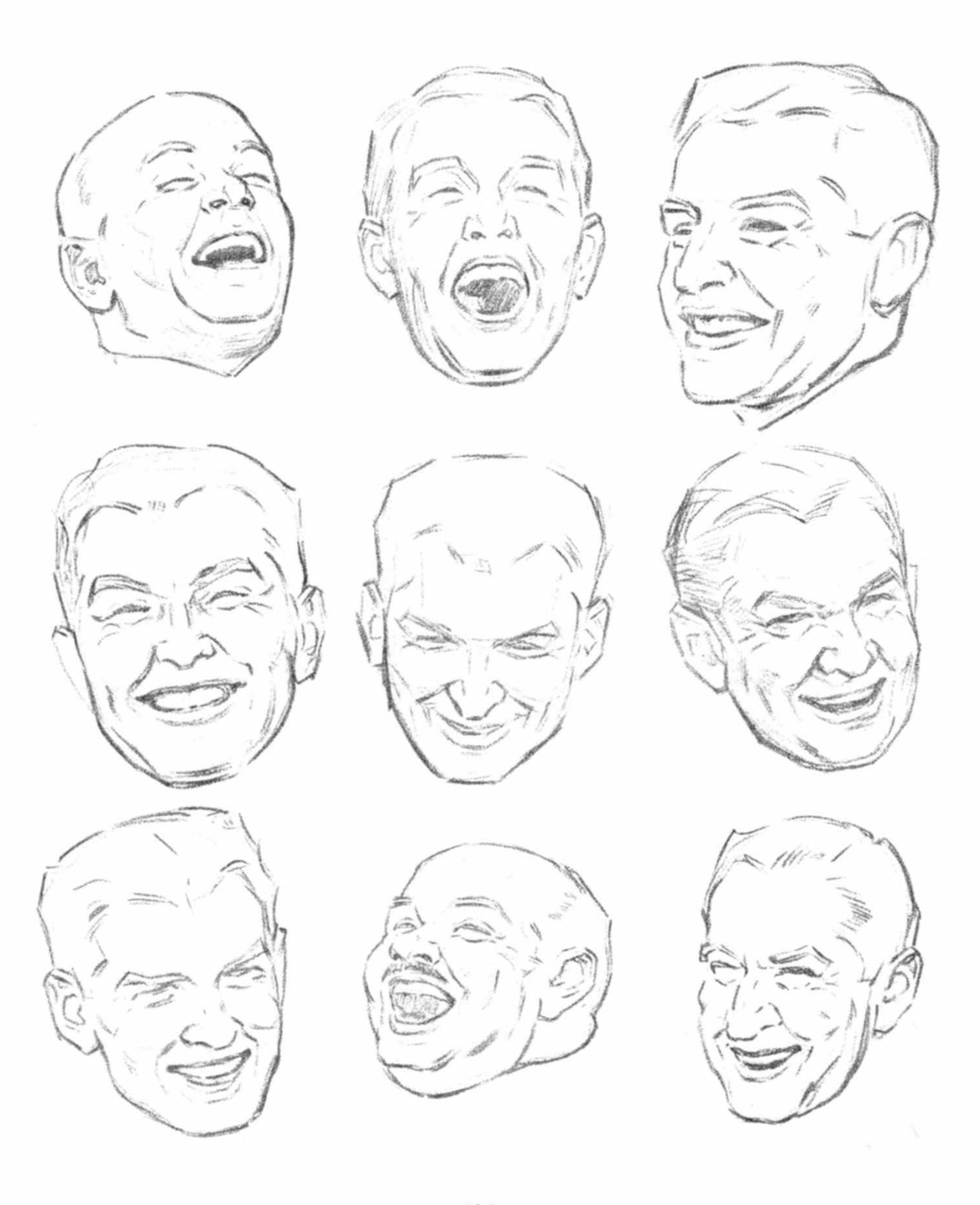
این عمل باعث می‌شود که هنرمند ترغیب شود تا سریع تاریخ کارش را مشخص کند. هنرمندی که می‌تواند الگویش را برای هدفش نو و صحیح بکار گیرد کارش ماندگار می‌شود.





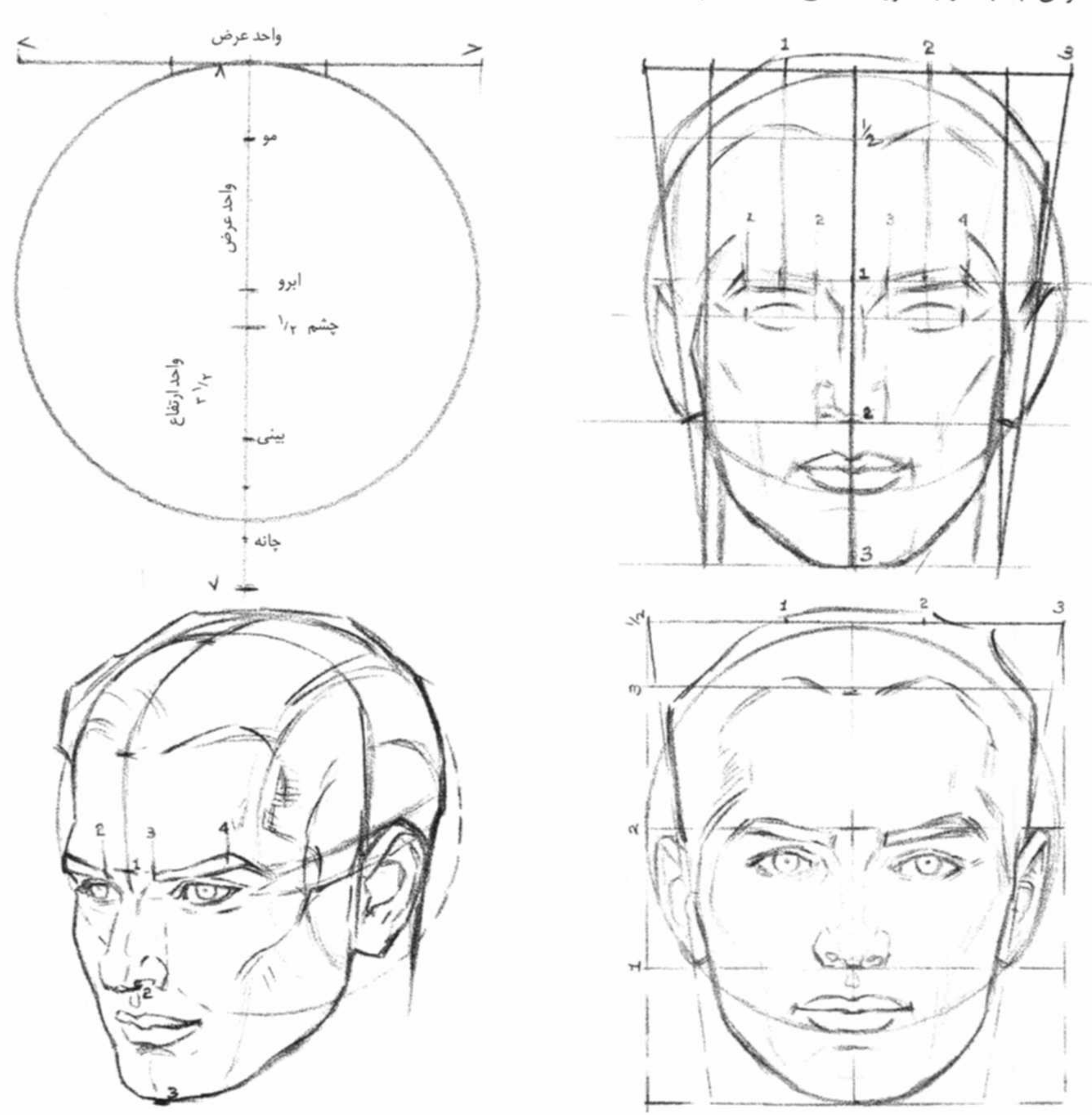


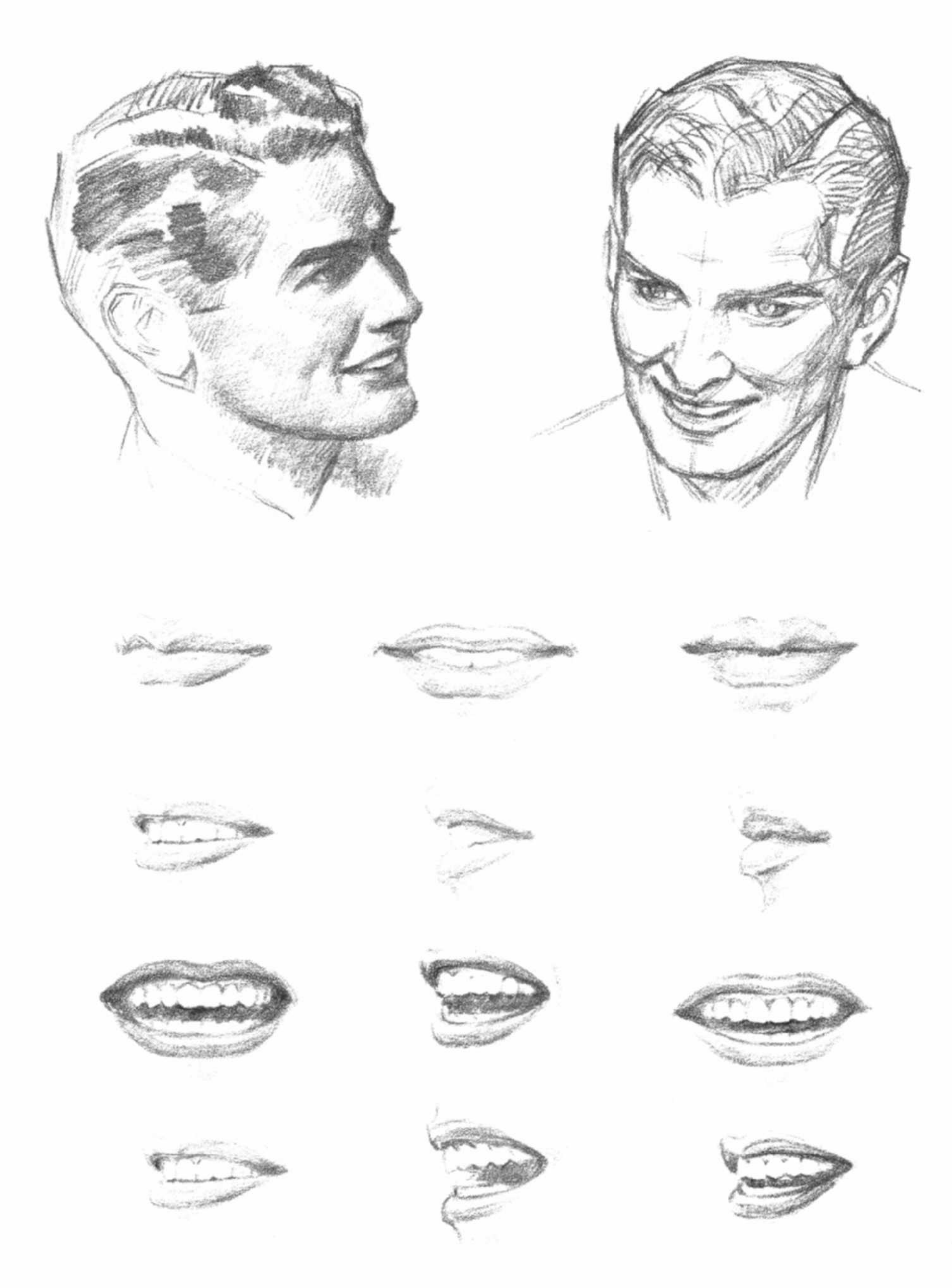
می‌خواستم اعتراف کنم که ۲ هفته پس از اینکه وارد مدرسهٔ هنر شدم مرا نصیحت کردند که به خانه برگردم. آن تجربه در برابر شروعی بدتر از آنچه تصور می‌کردم مرا صبورتر کرد و به من انگیزهٔ بیشتری در آموزش داد.



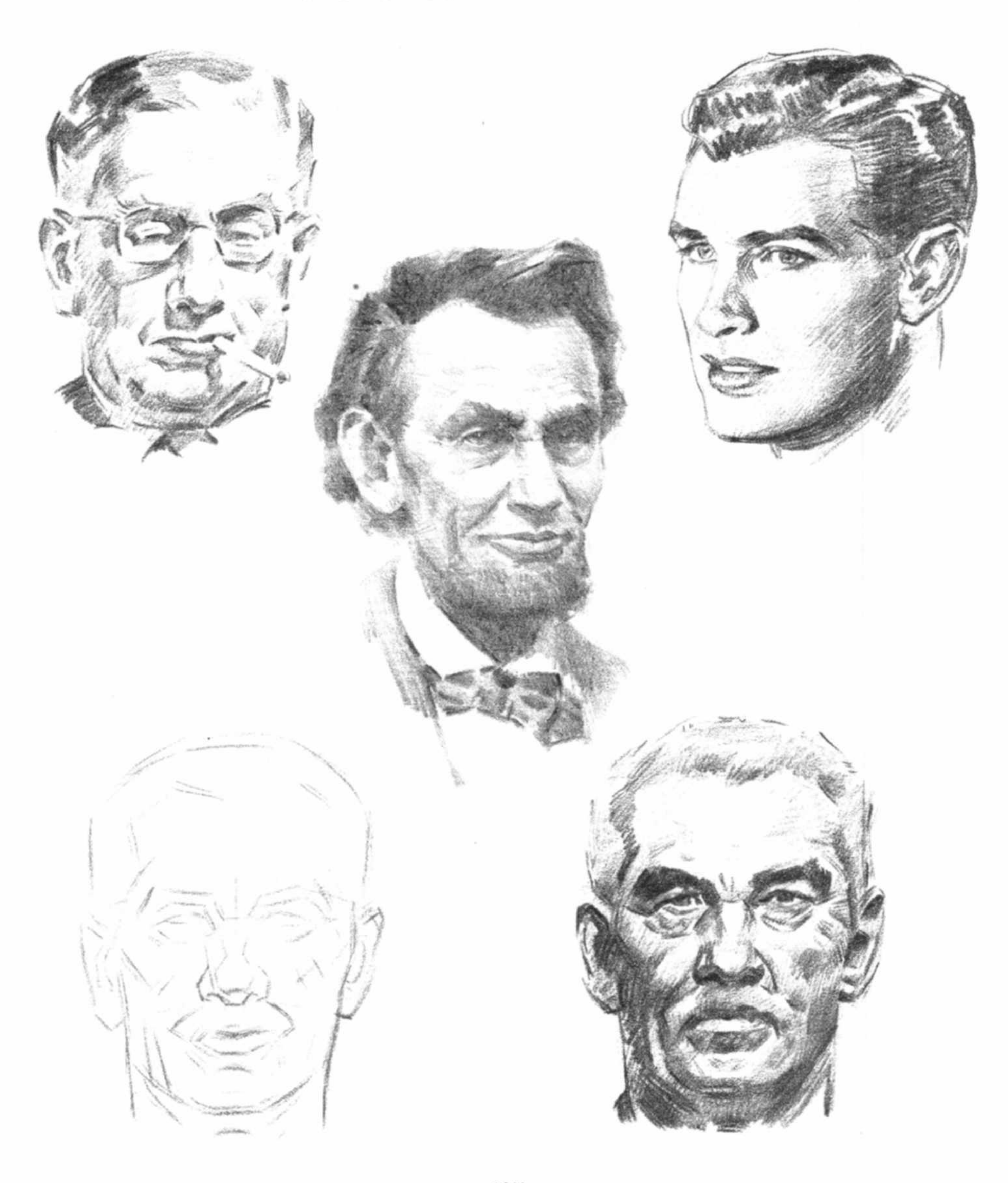
امکان دارد که طراحی یک سر بیش از هر چیز دیگری فروش داشته باشد. با اینکه چهره‌ای که شما ارائه می‌دهید شاید خیلی خوب باشد اما به هر حال مشتری به یک طراحی بد یا زشت نگاه نمی‌کند. من همیشه نگران این حقیقت در کارم هستم. یک مرتبه اتفاقی افتاد که بعد از آن کمکم کرد. من ساختار را کشف کردم. کشف کردم که یک صورت زیبا لزوماً یک مدل نیست. مو، رنگ چشمان، بینی یا دهان نیست. هر مجموعه‌ای از اجزای صورت در یک جمجمه نرمال می‌تواند تبدیل به یک صورت جذاب شود، اگر اینطور باشد قطعاً زیبا است. هنگامی که صورت طراحی شده به نظر شما خوب نیست اجزا را فراموش کنید و به ساختار کلی و محل قرارگیری آنها دقت کنید. هیچ صورتی نمی‌تواند خارج از ساختار باشد و به نظر خوب یا زیبا بیاید. باید بین دو طرف صورت تعادل مثبتی وجود داشته باشد. فاصله گذاری بین چشمها باید در رابطه درست با جمجمه باشد. پرسپکتیو یا نمای صورت نباید با جمجمه در تناقض باشد. محل قرارگیری گوش باید صحیح باشد و گرنه نتیجه به نظر بسیار بد می‌آید. خط مو بسیار مهم است زیرا تنها سر را شکل نمی‌دهد بلکه به قرارگیری سر در زاویهٔ درستش نیز کمک می‌کند.

تعیین محل دهان در فاصلهٔ دقیقش بین بینی و چانه می‌تواند به معنی تفاوت میان دهانی جذاب و دهانی آویزان باشد. برای خلاصه کردن، جمجمه را به صورت صحیح از دیدگاه خودتان بکشید و سپس اجزای صورت را درونش قرار دهید.





من از تدوین این جلد حتی هنگامی که تبدیل به کوهی از کار میشد لذت زیادی بردم. امیدوارم تمام خوانندگان خوشبخت باشند و هر کدام از آنها مطالب مفید و قابل استفاده‌ای در این صفحات بیابند. امیدوارم این کتاب در ساده کردن مشکلات آنهایی که طراحی برایشان سرگرمی است نه کار حرفه‌ای مفید باشد و برایشان در انتخاب سرگرمیشان شادی بیافریند.



بخش ششم

طراحی سر و بدن

نوشته ویلیام اف.پاول




طراحی سر و بدن با مداد نوشتهٔ ویلیام اف. پاول
آنچه از این کتاب می آموزید...

- تناسب صحیح در طراحی سرها و فیگورها مرحله به مرحله
- مواد و تکنیکهای مورد استفاده از طراحی شکلهای کلی گرفته تا سایه‌ها و پایان دادن به کار
- طراحی حالتهای مختلفی از سرها از نمای روبرو گرفته تا سه رخ
- روشهای ارائه ی فیگورها در حالت های مختلف
- چگونه بیش از یک فیگور را برای خلق یک اثر طراحی کنیم





ترکیبات تجسمی

ایجاد یک ترکیب خوب در هر طراحی مهم است : در نتیجه اجازه دهید تا موضوعتان شما را راهنمایی کند.

لازم‌است‌که حتماً موضوع اصلی وسط ترکیب شما قرار داشته باشد. به عنوان مثال چشمهای دخترها در طرح های مقابل جهات مختلفی را نگاه می‌کنند که این خود نشان می‌دهد که دخترها کجا باید قرار گیرند.

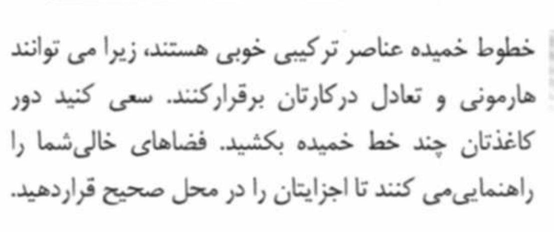






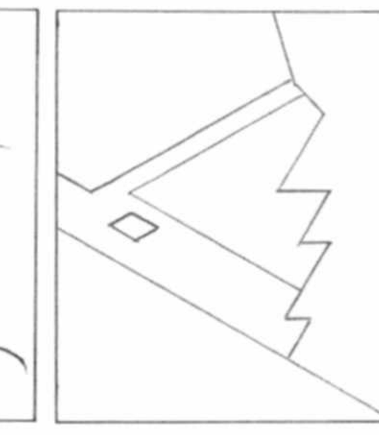
مانند نمونه زیر موضوعتان را بزرگتر از ناحیه تصوریتان طراحی کنید. که این خود ترکیبی منحصر به فرد است. هنگامی‌که قسمتی از این حالت تصوری بریده شود. این نمای بسته حالتی جالب را نشان می دهد.

همانطور که در زیر نشان داده شده است می توانید با استفاده ازدایره‌ها و بیضی‌ها جریان یا ارتباطی بین‌موضوعات مختلف در ترکیبات ایجاد کنید.



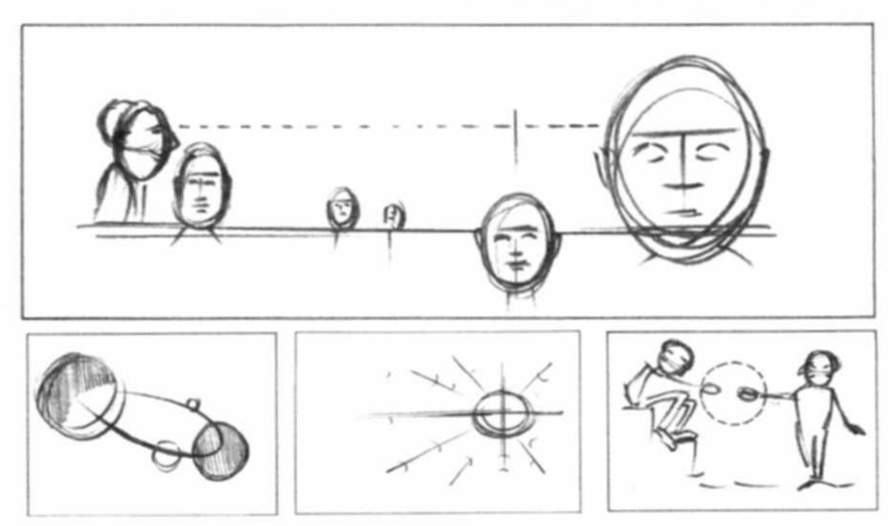
خطوط خمیده عناصر ترکیبی خوبی هستند، زیرا می توانند هارمونی و تعادل درکارتان برقرارکنند. سعی کنید دور کاغذتان چند خط خمیده بکشید. فضاهای خالی‌شما را راهنمایی‌می کنند تا اجزایتان را در محل صحیح قراردهید.

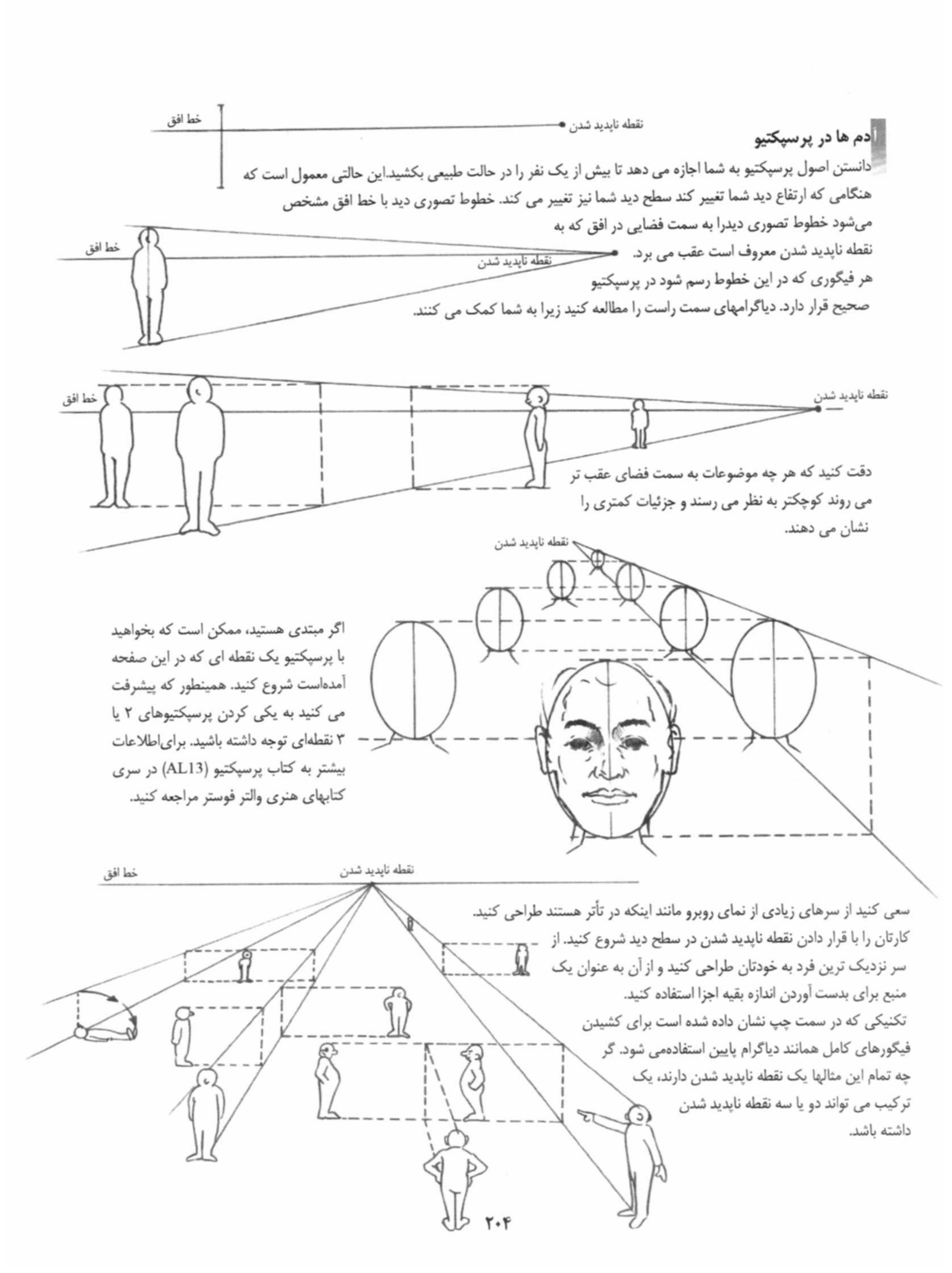
زوایای تیز می توانند ترکیب جالبی را بوجود آورند. تعداد خطوط مستقیم در زوایای مختلف بکشید و مرکز تمام آنها را در یک نقطه متمرکز کنید. خطوط زیگزاگ نیز گوشه های تیزی به کار می دهند که حالتی زیبا را به کار می‌بخشد.





ترکیبات بالا و پایین نشان می دهد که جهت دید چشم و محل دستها و تقاطع خطوط می تواند چشمها را به نقطه مورد نظر راهنمایی کند. از این طرح ها استفاده کنید سعی کنید تا خودتان چند ترکیب بوجود آورید.





آدم ها در پرسپکتیو

دانستن اصول پرسپکتیو به شما اجازه می دهد تا بیش از یک نفر را در حالت طبیعی بکشید.این حالتی معمول است که هنگامی که ارتفاع دید شما تغییر کند سطح دید شما نیز تغییر می کند. خطوط تصوری دید با خط افق مشخص می‌شود خطوط تصوری دیدرا به سمت فضایی در افق که به نقطه ناپدید شدن معروف است عقب می برد.

هر فیگوری که در این خطوط رسم شود در پرسپکتیو صحیح قرار دارد. دیاگرامهای سمت راست را مطالعه کنید زیرا به شما کمک می کنند.

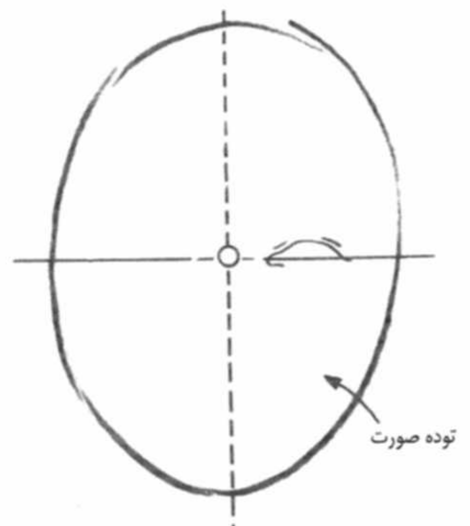
دقت کنید که هر چه موضوعات به سمت فضای عقب تر می روند کوچکتر به نظر می رسند و جزئیات کمتری را نشان می دهند.

اگر مبتدی هستید، ممکن است که بخواهید با پرسپکتیو یک نقطه ای که در این صفحه آمده‌است شروع کنید. همینطور که پیشرفت می کنید به یکی کردن پرسپکتیوهای ۲ یا ۳ نقطه‌ای توجه داشته باشید. برای‌اطلاعات بیشتر به کتاب پرسپکتیو (AL13) در سری کتابهای هنری والتر فوستر مراجعه کنید.

سعی کنید از سرهای زیادی از نمای روبرو مانند اینکه در تأتر هستند طراحی کنید. کارتان را با قرار دادن نقطه ناپدید شدن در سطح دید شروع کنید. از سر نزدیک ترین فرد به خودتان طراحی کنید و از آن به عنوان یک منبع برای بدست آوردن اندازه بقیه اجزا استفاده کنید.

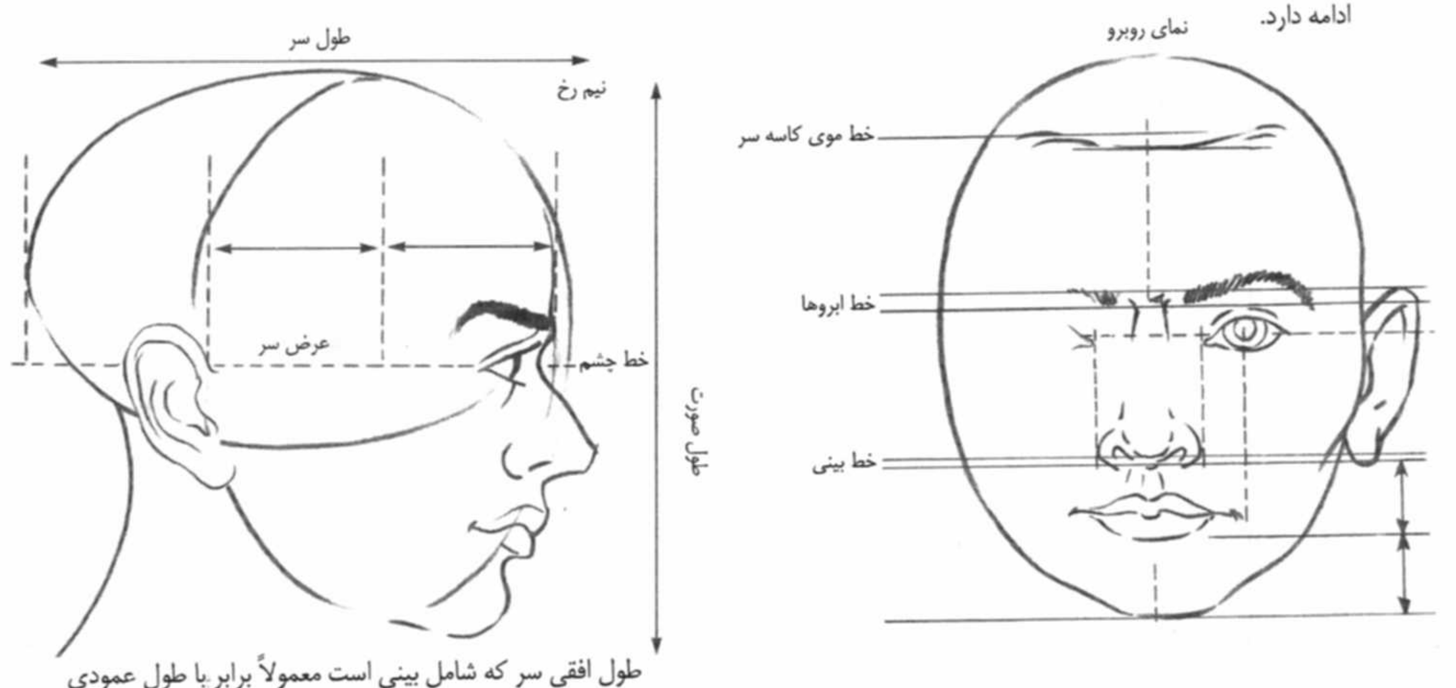
تکنیکی که در سمت چپ نشان داده شده است برای کشیدن فیگورهای کامل همانند دیاگرام پایین استفاده‌می شود. گر چه تمام این مثالها یک نقطه ناپدید شدن دارند، یک ترکیب می تواند دو یا سه نقطه ناپدید شدن داشته باشد.

تناسب سر بزرگسالان



یادگیری تناسب سر شما را قادر می سازدتا سر یک فرد را کاملاً درست بکشید اندازه های‌نمونه* دست چپ را در زیر نگاه کنید. یک سر بیضی شکل اولیه رسم‌کنید و آن را با یک خط افقی کمرنگ از وسط نصف کنید. در یک فرد بزرگسال چشمها روی این خط قرار دارند. یک خط دیگر بکشید که سر را به صورت عمودی از وسط تقسیم کند تا بینی را روی آن قرار دهید.

دیاگرام زیرنشان که چگونه باقی اجزا را به درستی سرجایشان قرار دهید. پیش از شروع به طراحی این دیاگرام را به دقت مطالعه کنید و تعدادی تمرین طراحی انجام دهید. پایین بینی وسط ابرو و زیر چانه و لب پایینی وسط بینی و چانه قرار می گیرد. طول گوشها از خط ابرو تا پایین بینی ادامه دارد.



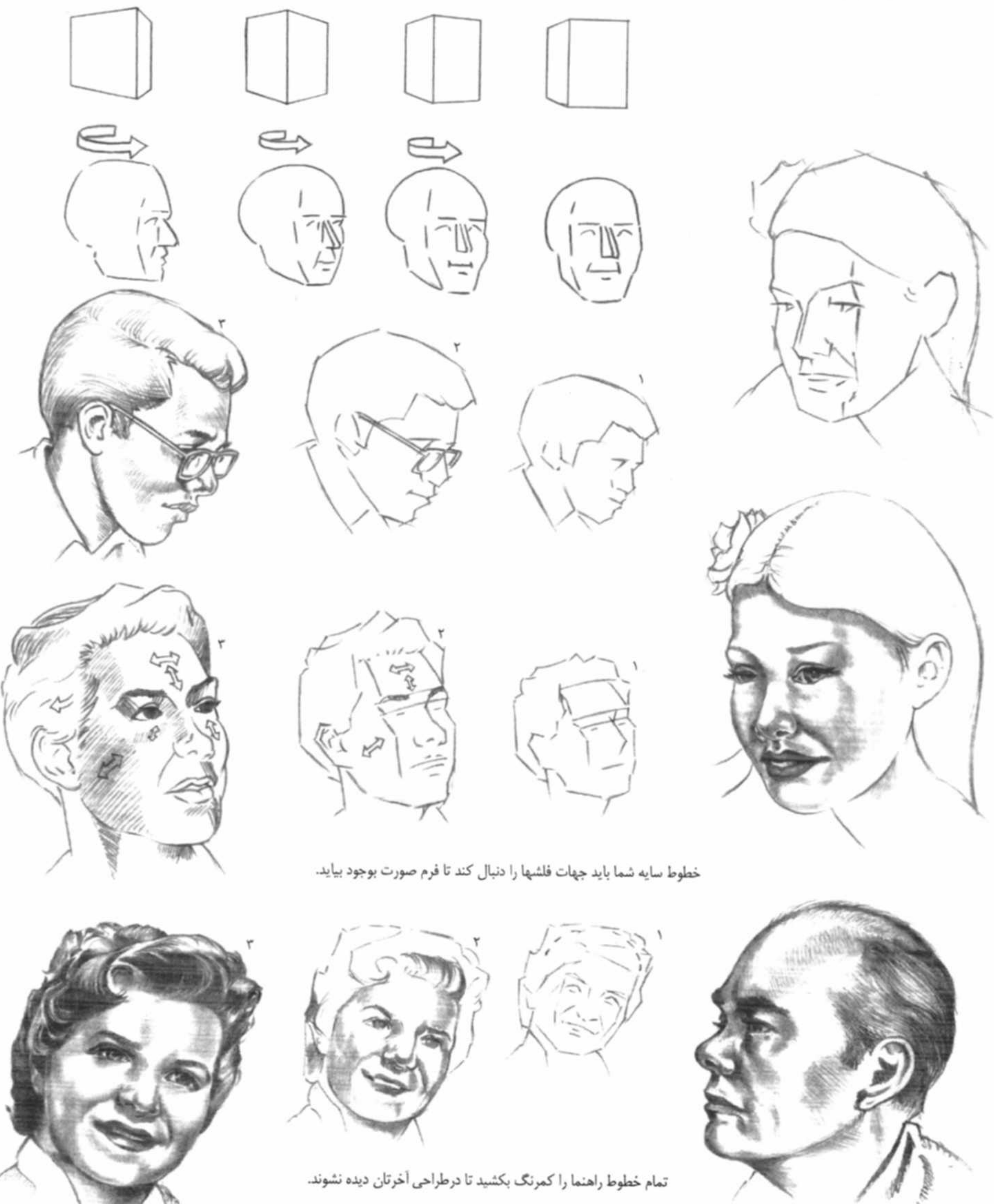
طول افقی سر که شامل بینی است معمولاً برابر با طول عمودی آن است . تودهٔ جمجمه را به ۳ قسمت تقسیم کنید تا به شما در قرار دادن گوشها کمک کند.



طراحی بالا نشان داده است‌که چگونه جمجمه سر را پرکرده است. آشنایی با ساختار استخوان‌درمراحل سایه‌زدن مفید است. آنگاه چون ازآناتومی استخوانهای که در زیر پوست قرار دارند آگاه هستید می دانید،که چرا در بعضی نواحی سر برآمده یا خمیده است. برای اطلاعات بیشتر به کتاب والتر فوسترمراجعه کنید (HT21).

زوایا و تناسب سر

این جعبه ها با سرهایی که در زیرشان قرار دارند ارتباط مستقیم دارندطراحی این جعبه‌ها در ابتدا به شما کمک می‌کنند تا سر را در موقعیت درستش قرار دهید. همچنین این جعبه ها به شما اجازه می دهند تا نمای نیم رخ یا سطوح مختلف صورت را از هم تشخیص دهید. هنگامی که در این تمرین مسلط بودید شروع به طراحی سرهای نشان داده شده در این صفحه کنید.

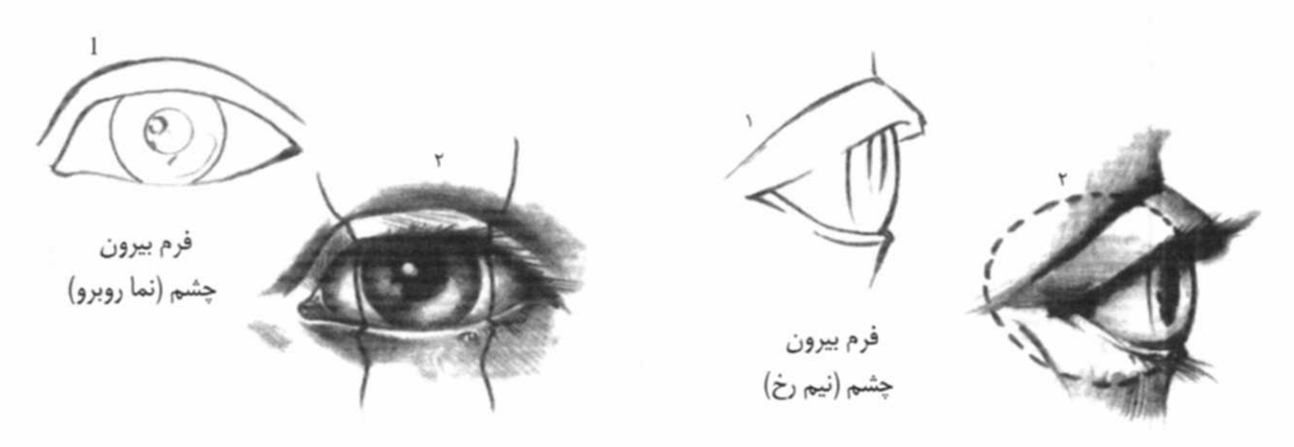


خطوط سایه شما باید جهات فلشها را دنبال کند تا فرم صورت بوجود بیاید.

تمام خطوط راهنما را کمرنگ بکشید تا درطراحی آخرتان دیده نشوند.

۱ جزای صورت ـ چشم ها

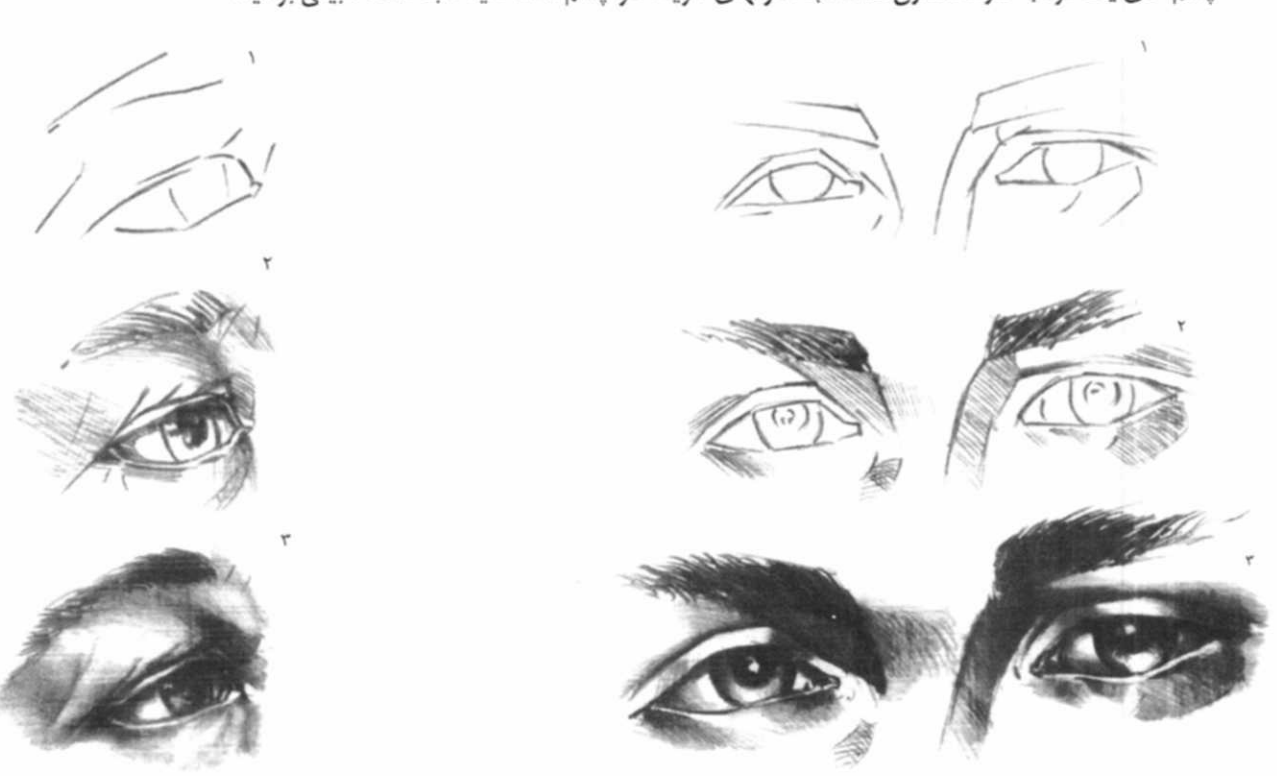
برای رسیدن به چهره ای دلخواه، چشم‌ها مهم ترین جزء صورت هستند آنها همینطور حالت و احساس فرد طراحی شده را نیز نشان می‌دهند. دیاگرامهایی را که نشان داده‌اند چگونه نمای روبرو و نیم رخ صورت را بلوک بندی‌کنید، مطالعه و تمرین نمائید. دقت کنید در نیم رخ همانند نمای روبرو شروع نکنید.



حتی اگر بقیه‌ی اجزای صورت درست کشیده شده باشند اما چشم ها درست طراحی نشده باشند طراحیتان مانند موضوعتان نمی شود.



چشم های یک فرد به ندرت متقارن هستند.به تفاوتهای ظریف هر چشم دقت کنید تا به حالت طبیعی برسید.







به سایه های روشن توی چشم توجه زیادی کنید، آنها به طراحیتان زندگی و حالت طبیعی می بخشند.



زاویه سه رخ می تواند به چشم حالتی کاملا متفاوت ببخشد. مخصوصا اگر چشم ها نیمه باز باشد.

ابروها نیز نقش مهمی در حالت صورت دارند. آنها می توانند پرپشت یا باریک، راست یاکمانی باشند. به ابروهای موضوعتان به دقت نگاه کنید.



اجزای صورت - بینی و گوشها

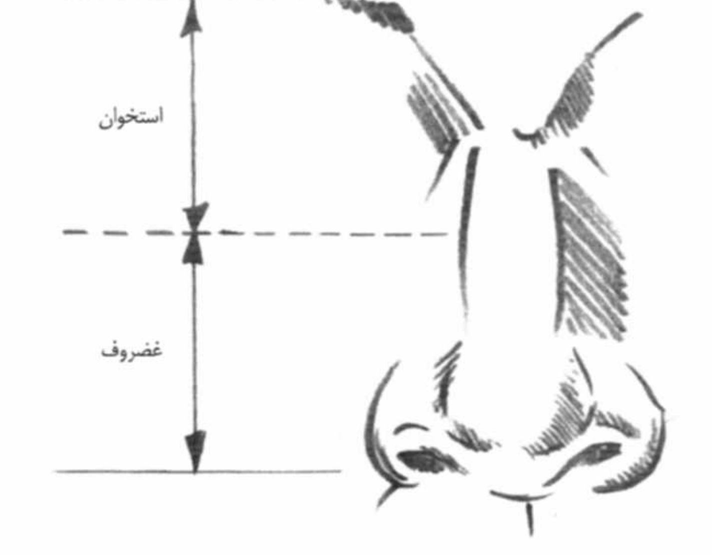
بینی ها می‌توانند به آسانی از خطوط مستقیم و ساده به وجود آیند. اولین مرحله کشیدن شکل کلی همانند زیر است سپس گوشه ها را به خمیدگی‌های ظریفی تبدیل کنید تا به شکل بینی در بیاید. نمای سه رخ نیز می تواند با این روش کشیده شود. هنگامی که به شکل ابتدایی خوبی رسیدید شروع به سایه زدن آن کنید تا فرم بگیرد.

سوراخ های بینی شخصیت بینی را همانند خود فرد بالا می برند . درون سوراخ ها را خیلی تیره سایه نزنید چون توجه زیادی را جلب می کنند. سوراخ بینی مردان مقداری زاویه دار است در حالی که در زنان مقداری خمیده است. موضوع طراحیتان را به دقت مطالعه کنید تا مطمئن شوید که اجزای آن درست کشیده شده است.

نمای سه رخ به سمت بالا   نما به سمت بالا   نمای روبرو   نمای نیم رخ

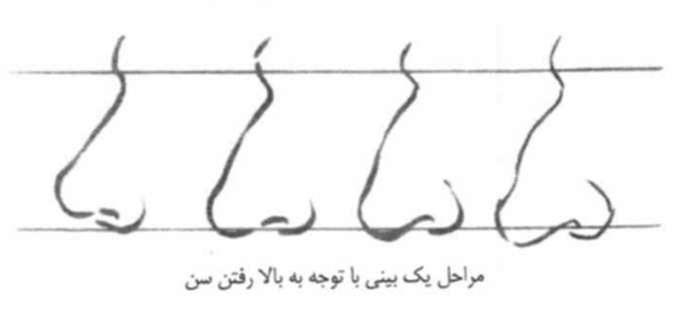
نوک بینی معمولا به سمت بالا شیب دارد

قسمت پایینی بینی غضروفی است در حالیکه قسمت بالایی آن استخوانی است. همچنین سر بینی معمولا کمی به شکل توپ است.

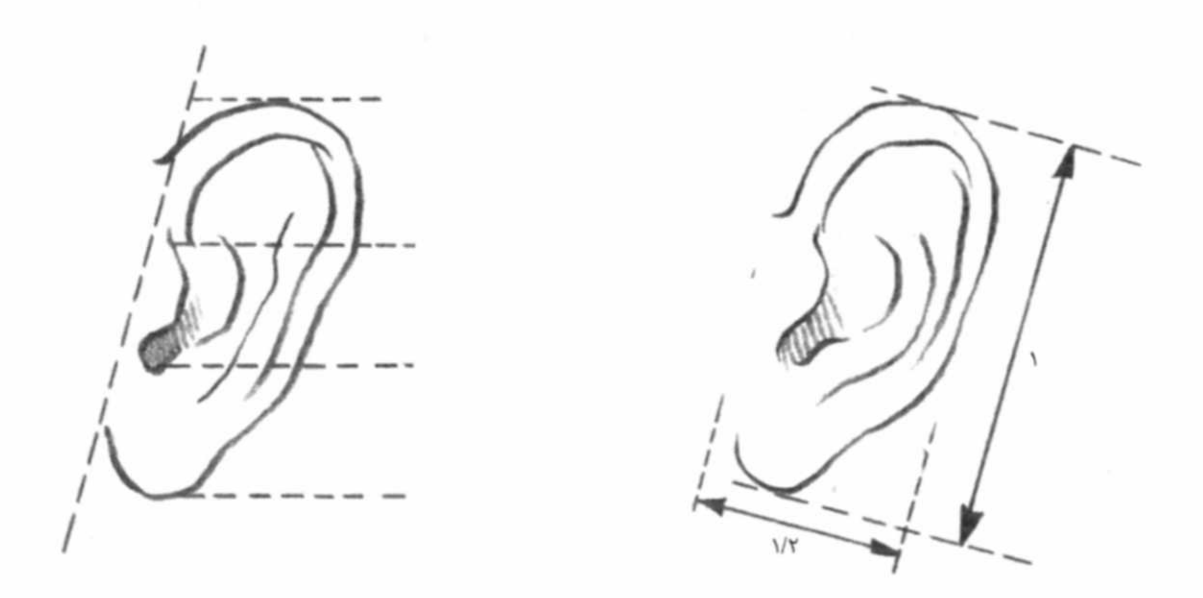


دیاگرام پایینی نشان می‌دهد که چگونه بینی با تغییر سن فرد تغییر می‌کند. در خیلی از موارد بینی شروع به خم شدن و فرو افتادن می کند.

تمام این جزئیات برای طراحی طبیعی لازم است .



مراحل یک بینی با توجه به بالا رفتن سن



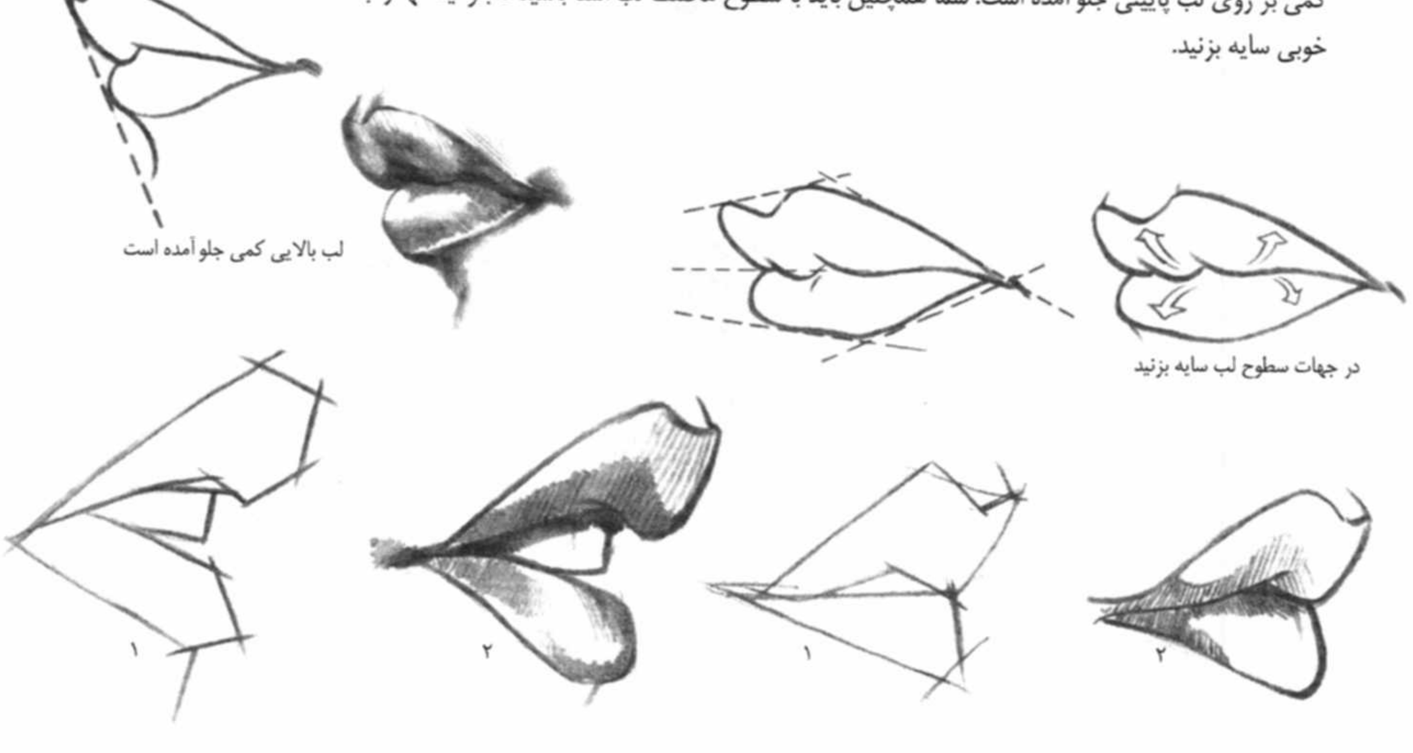
طراحی گوش‌ها

گوش ها معمولاً با زاویه ناچیزی به سر می چسبند . برای کشیدن یک گوش ابتدا شکل کلی آن را طراحی کنید و سپس همانند بالا آن را به سه قسمت تقسیم کنید. لبه‌های گوش را با خطوطی روشن بکشید و دقت کنید که درکجای این خطوط مستقیم می‌افتند. این لبه‌ها مشخص می‌کنندکه شیارها گوش در کجا باید قرار بگیرند زیرا شما باید درون آنها را تیره ترکنید.

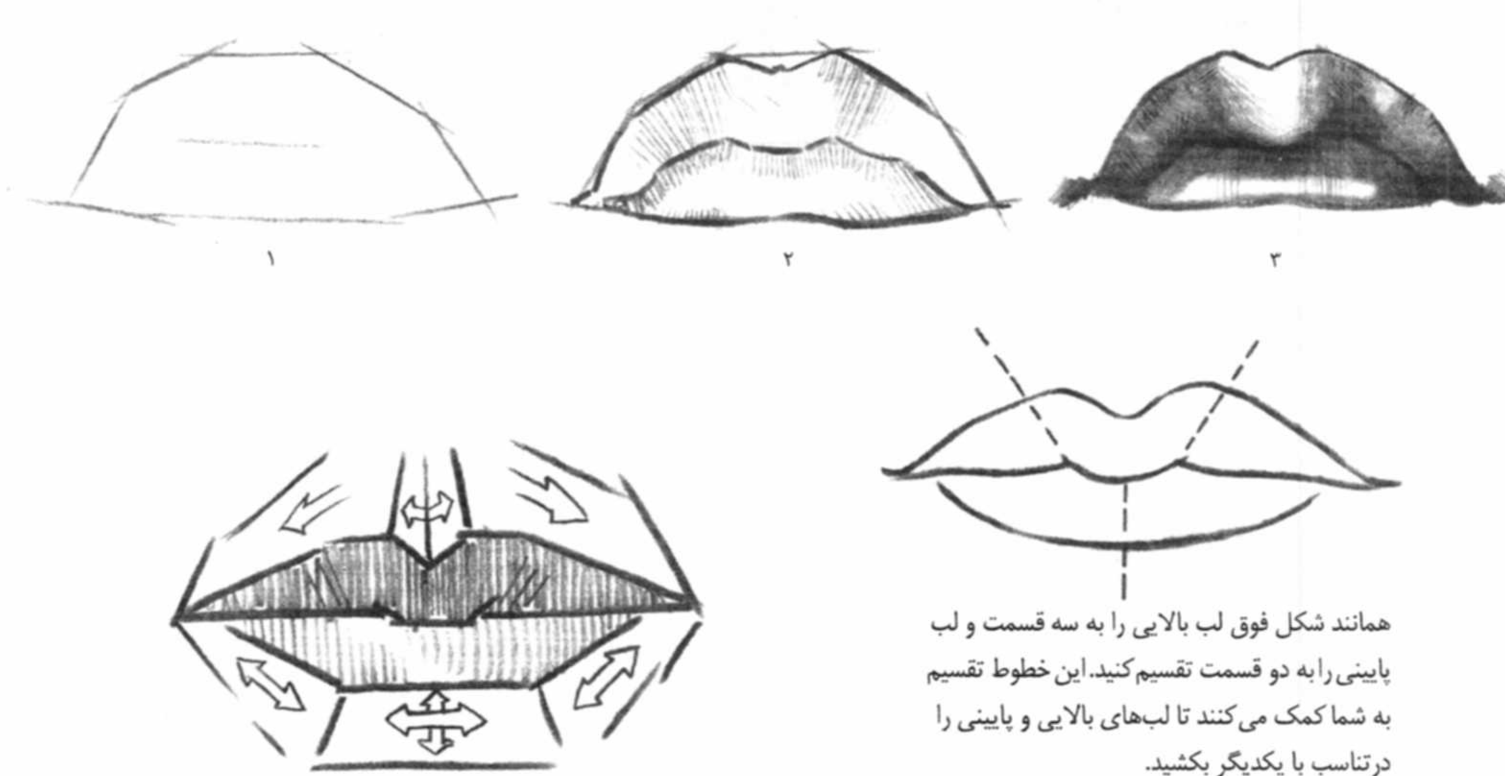


اجزای صورت - لب‌ها

کشیدن لب ها اگر آنها را از نزدیک مطالعه کنید می تواند بسیار آسان شود. به عنوان مثال توجه کنید که لب بالایی معمولا کمی بر روی لب پایینی جلو آمده است. شما همچنین باید با سطوح مختلف لب آشنا باشید تا بتوانید آنها را به خوبی سایه بزنید.



برای طراحی لب، شکل کلی دهان را با خطوط راهنمای ابتدایی بلوک بندی کنید. هنگامی که از خط طراحیتان راضی بودید می‌توانید سایه زدن را آغاز کنید. به محل قرارگیری سایه های روشن توجه خاصی کنید. سایه‌های روشن لب را برجسته نشان می‌دهند.

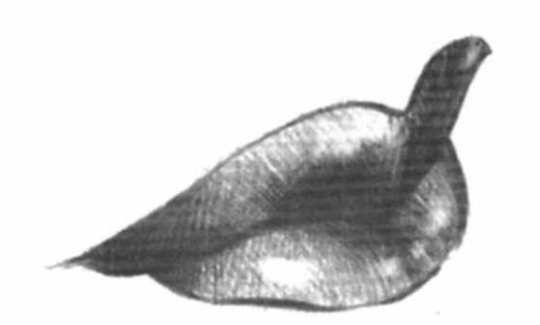


همانند شکل فوق لب بالایی را به سه قسمت و لب پایینی را به دو قسمت تقسیم کنید. این خطوط تقسیم به شما کمک می کنند تا لب‌های بالایی و پایینی را درتناسب با یکدیگر بکشید.



سطوح صورت در دور دهان

هنگام کشیدن لب مردان آنها را روشن سایه بزنید در غیر این صورت به نظر می آید که ماتیکی هستند. همچنین توجه داشته باشید که معمولا لب مردان به پری لب زنان نیست.

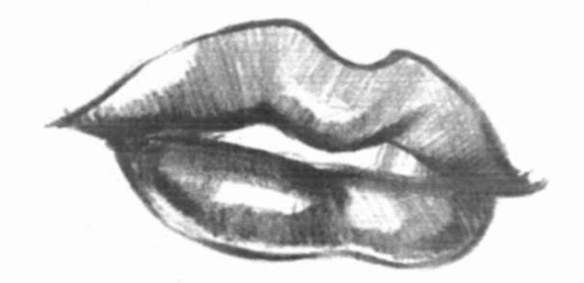






دقت کنید که چقدر مایلید جزئیات به را کارتان اضافه کنید. به عنوان مثال این نمونه‌ها هیچ دندان مشخصی را نشان نمی‌دهند، اما طراحی کردن یا نکردن آن بستگی به نظر خودتان دارد.





اجزای صورت - لبخند

حالات صورت به کار هنریتان زندگی می‌بخشد زیرا طراحیتان به نظر طبیعی‌تر می‌رسد. یکی از ابتدایی ترین این روشها لبخند زدن است، توصیفات این صفحه مراحل طراحی لبخند را نشان می‌دهد.





هنگامی که یک فرد لبخند می‌زند باقی اجزای صورت نیز تحت تاثیر قرار می گیرند. به عنوان مثال پلکهای پایینی کمی به سمت بالا می‌روند و باعث می شوندتا چشم ها کوچکتر به نظر برسد.





لبخند زدن همچنین باعث می شود تا دور دهان چین هایی بخورد و سایه های روشنی نیز دور گونه ها بوجود می آورد در نتیجه گونه ها به نظر پرتر و گردتر می‌رسند. لب‌ها نیز سایه روشن کمتری نیاز دارند زیرا لبخند زدن باعث می‌شود، لب ها مقداری پهن تر به نظر برسند.







نیم رخ

طراحی نیم رخ می‌تواند بسیار جالب باشد، این طراحی بروی سطح صاف تخته سه‌لا کشیده شده است. ابتدا با مداد HB خطوط زوایه را بکشید ممکن است که بخواهید ابتدا از تکنیک طراحی جعبه ها برای قرار دادن سر، همانند صفحه ۷ استفاده کنید.

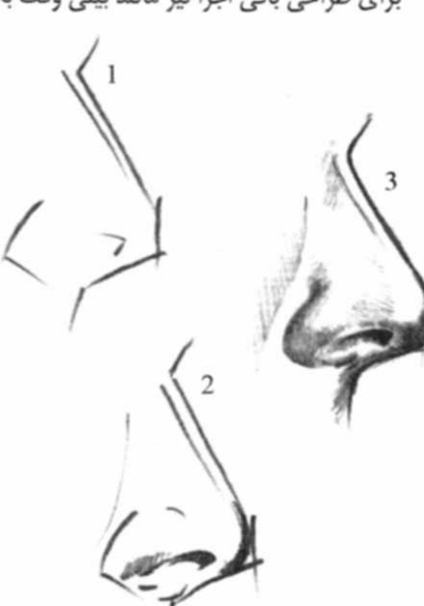
3 2 1

هنگام سایه زدن نیم رخ یا هر نمایی از صورت، تشخیص سطوح مختلف آن مهم است. که در طرح سمت راست نشان داده است. هنگامی‌که به مرحله سایه زدن می‌رسید، برای پرکردن نواحی تیره‌تر مانند چین و چروکها از مداد 2B تیز استفاده کنید.

از یک محوکن برای نرم کردن اجزای هموارتر مانند گونه‌ها استفاده کنید.

سطوح صورت

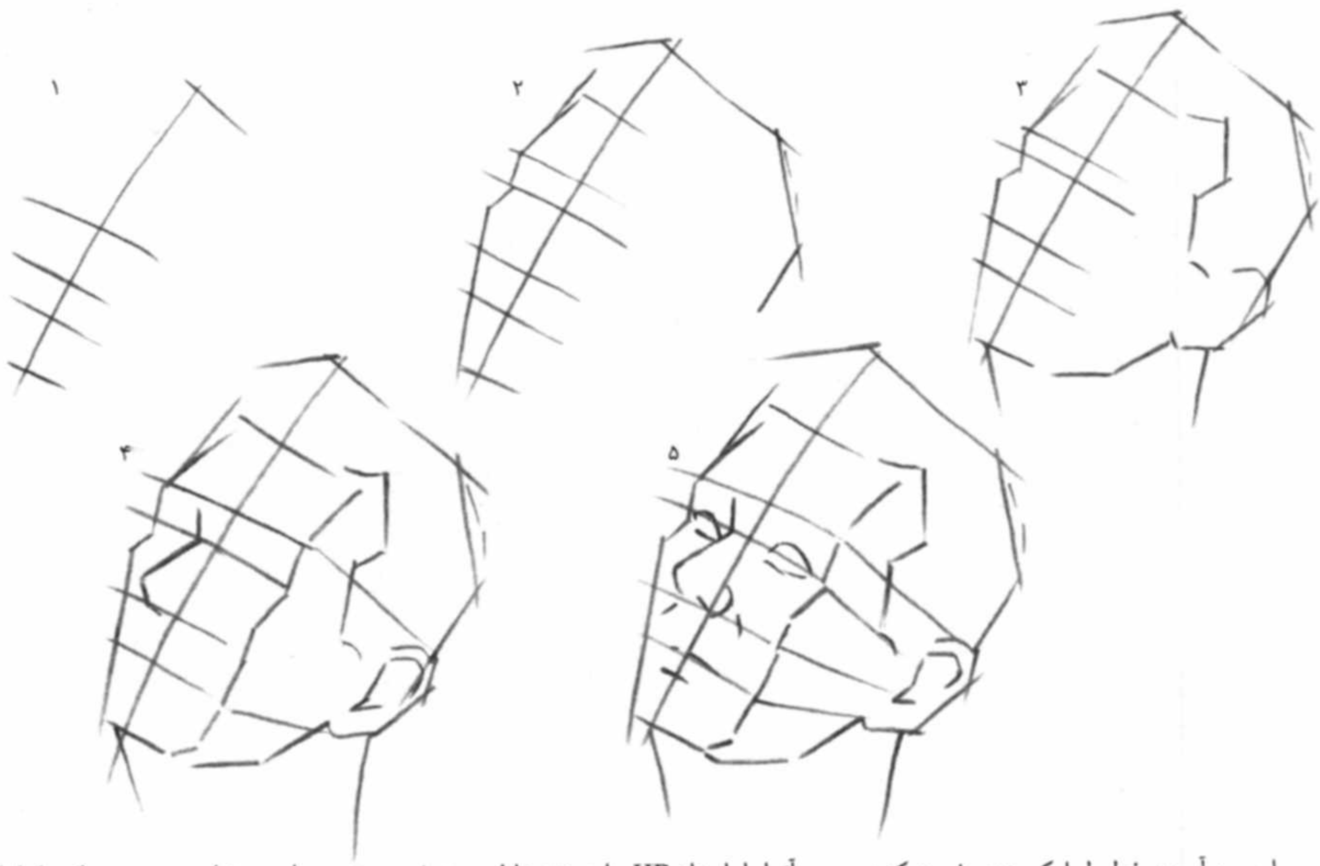
با وجود اینکه بینی قسمتی بر جسته در نیم رخ است اما دقت کنید تا در طراحی پایانی به صورت یک عضو غالب در نیاید، برای طراحی باقی اجزا نیز مانند بینی وقت بگذارید.



با سایه های ظریف و ساده می‌توانید طراحی بسیار اثر گذاری بکشید.

نمای سه‌رخ

گرچه طراحی نمای ۳رخ ممکن است مشکل به نظر برسد، اما با دنبال کردن تکنیکهائی که قبلاً آموخته‌اید می‌توانید آن را بکشید. با یک مداد HB از تناسب‌های صحیح سر برای طراحی کمرنگ خطوط راهنمایی که نشان می دهند، اجزا اصلی درکجا قرار می‌گیرند استفاده کنید.



با بیرون آوردن خطوط بلوک بندی شروع کنید، سپس آنها را با مداد HB سایه بزنید تا فرم سه‌رخ صورت در بیاید. جزئیات و چین چروک‌ها را با مداد تیز بکشید ، سپس‌از نوک یا لبه‌ی یک پاک‌کن خمیری برای سایه روشن‌های مو استفاده کنید.

با بلوک گذاری شکل سر را آغاز کنید، سپس خطوط مو را اضافه کنید، وگوش را طراحی‌کنید. سطوح صورت را مشخص‌کنید (یک جعبه را تصور کنید) و بینی را در محل صحیحش قراردهید. چشم ها و دهان را روی خطوط راهنمایی که از قبل کشیده اید قرار دهید.

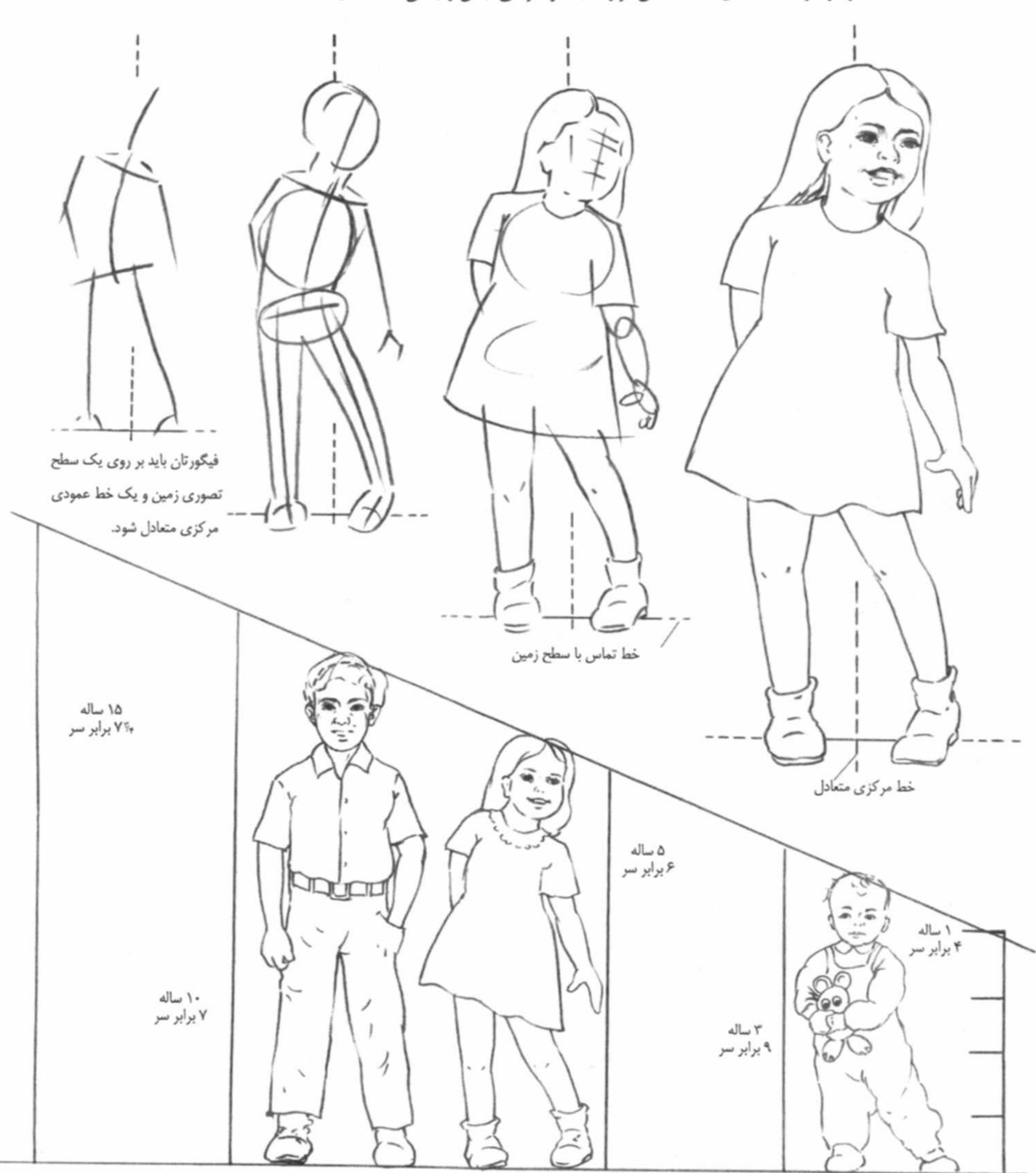


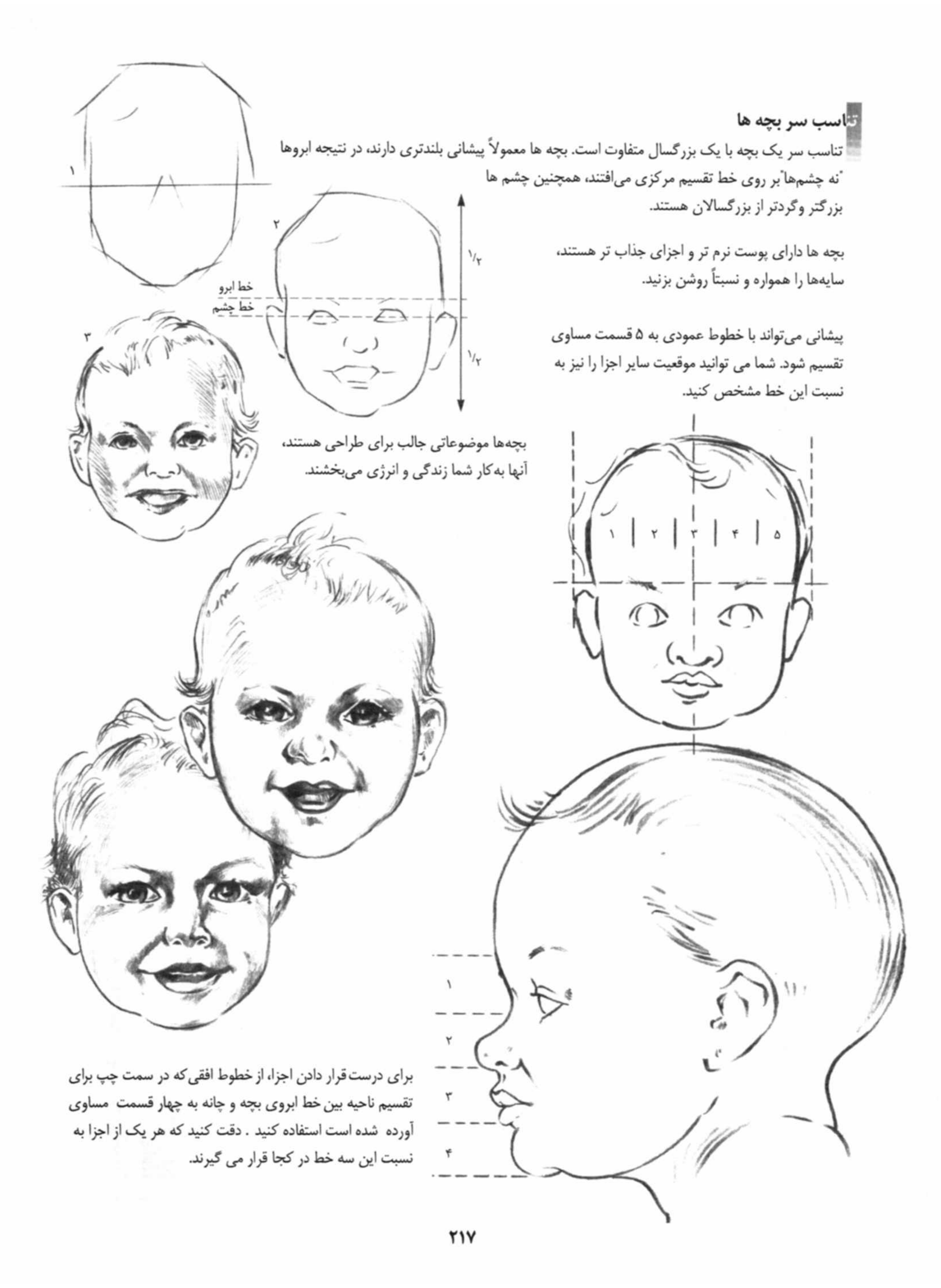
از دوستتان بخواهید تا مدل طراحیتان شود. ممکن است پرتره آنها زیبا شود.

تناسب بدن بچه ها

بچه‌های تمام سنین موضوعات جالبی برای طراحی هستند. در پایین این صفحه نشان داده شده است که چگونه سر یک مقیاس اندازه‌گیری در بچه‌های سنین مختلف است. اگر از مدل خودتان استفاده می کنید توجه کنید اندازه واقعی بدن با چند سر درست شده است.

طراحی های زیر را با خطوط کمرنگ از حالت عمودی شروع کنید برای بلوک بندی بدن از شکلهای ساده مانند : دایره، بیضی، مربع و مستطیل استفاده کنید. شکلها را در قسمت های مختلف بدن قرار دهید ، و طراحی لباس را به آن اضافه کنید.





تناسب سر بچه ها

تناسب سر یک بچه با یک بزرگسال متفاوت است. بچه ها معمولاً پیشانی بلندتری دارند، در نتیجه ابروها "نه چشم‌ها" بر روی خط تقسیم مرکزی می‌افتند، همچنین چشم ها بزرگتر وگردتر از بزرگسالان هستند.

بچه ها دارای پوست نرم تر و اجزای جذاب تر هستند، سایه‌ها را همواره و نسبتاً روشن بزنید.

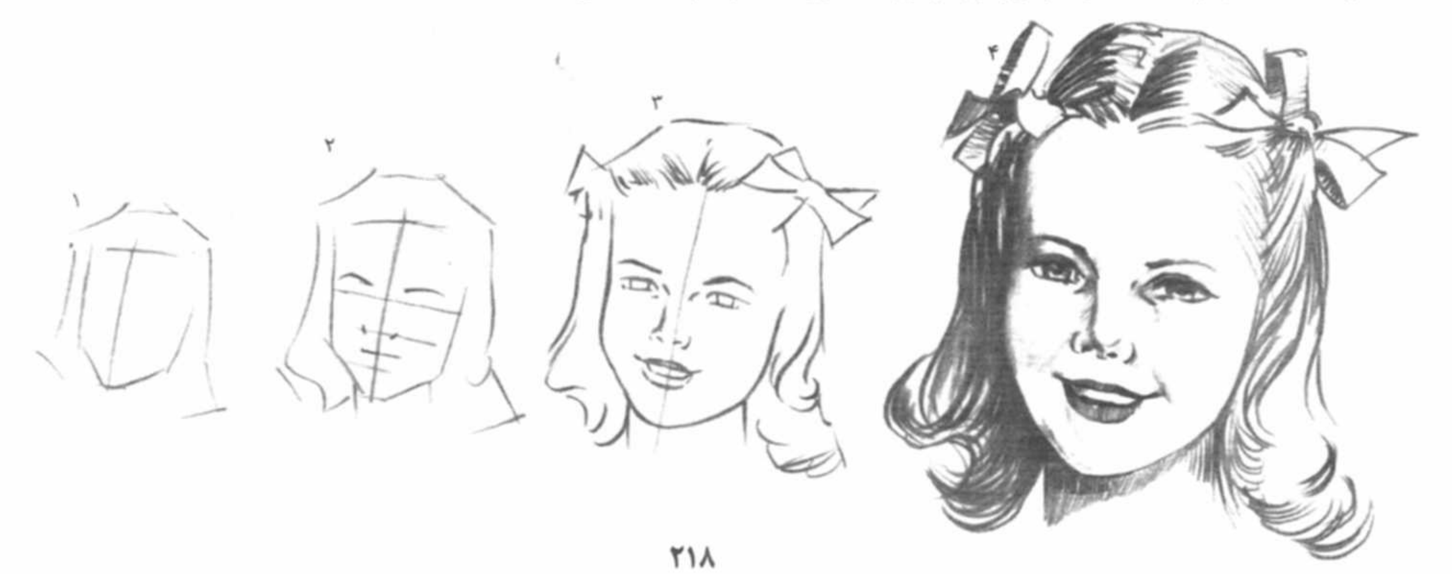
پیشانی می‌تواند با خطوط عمودی به ۵ قسمت مساوی تقسیم شود. شما می توانید موقعیت سایر اجزا را نیز به نسبت این خط مشخص کنید.

بچه‌ها موضوعاتی جالب برای طراحی هستند، آنها به‌کار شما زندگی و انرژی می‌بخشند.

برای درست قرار دادن اجزاء، از خطوط افقی‌که در سمت چپ برای تقسیم ناحیه بین خط ابروی بچه و چانه به چهار قسمت مساوی آورده شده است استفاده کنید . دقت کنید که هر یک از اجزا به نسبت این سه خط در کجا قرار می گیرند.

طراحی سر دخترها و پسرها را درسنین مختلف در حالتهای متفاوت تمرین‌کنید. در این طرحها سایه را ساده و نرم بزنید تا حالت جوانی و سرزندگی در آنها از بین نرود.

توجه کنید که چگونه سایه های کم در پایان طراحی ها حالتی جذاب و هنری به کار می دهند.



صورتهای بالغ

پرتره افراد مسن تر به دلیل خطوط ریز چروکها به جزئیات بیشتری نیاز دارد، به این طراحی که بر روی سطح نا هموار تخته سه لا کشیده شده است دقت کنید برای بلوک بندی خطوط راهنما و اجزای چهره از مدادHB استفاده کنید. سپس مدل طراحیتان را پیدا کنید.
معمولا در چهره افراد مسن تر خصوصیات مختلفی مشخص است. با موضوعاتتان صادق باشید
و سعی کنید ماهیت وشخصیت فرد را در
طراحیتان نشان دهید.



هنگامی که شکل اولیه سر را می‌کشید محل چین ها را کمرنگ مشخص کنید. بعضی خطوط می‌توانند در حین سایه زدن به جای اینکه هرکدام از آنها جدا کشیده شوند به وجود بیایند. این پروسه‌می تواند برای طراحی تمام اجزای افراد مسن تر بکار رود.
با یک مداد 2B تیز به ظرافت سایه بزنید، برای جزئیات ظریف مانند چروکهای لب، تارهای نازک مو وگوشه های چشم، یک قلم تیره تیز بهتر است. سایه زدن شما باید کمک کند تا اجزا در صورت پدیدار شوند. دوباره به نواحی که سایه زده نشده اند توجه کنید و ببینید که چگونه به نظر نزدیک تر می آیند. این طراحی را تمرین کنید، سپس از مدل خودتان یا یک عکس استفاده کنید.

هنگامی که یک مرد مسن تر را طراحی می‌کنید، می توانید خطوط و سایه ها را مقداری خشن تر بکشید، زیرا مردها معمولا اجزای نیرومند تر و چروک‌های واضح تری نسبت به زن ها دارند.
خمیدگی ها و سطوح صورت یک مرد مسن تر را باید تیره تر از سایه های زن صفحه قبل زد. این کار خشن بودن پوست را بهتر نشان می دهد.



صورت مرد سرخ پوست حتی خشن‌تر و مسن تر از طراحی قبلی به نظر می‌آید. استخوانهای گونه اش برجسته ترهستند و چانه ای عریض‌تر دارد. تجسم جمجمه درون سر برای سایه زدن اجزای بیرونی مفید است.

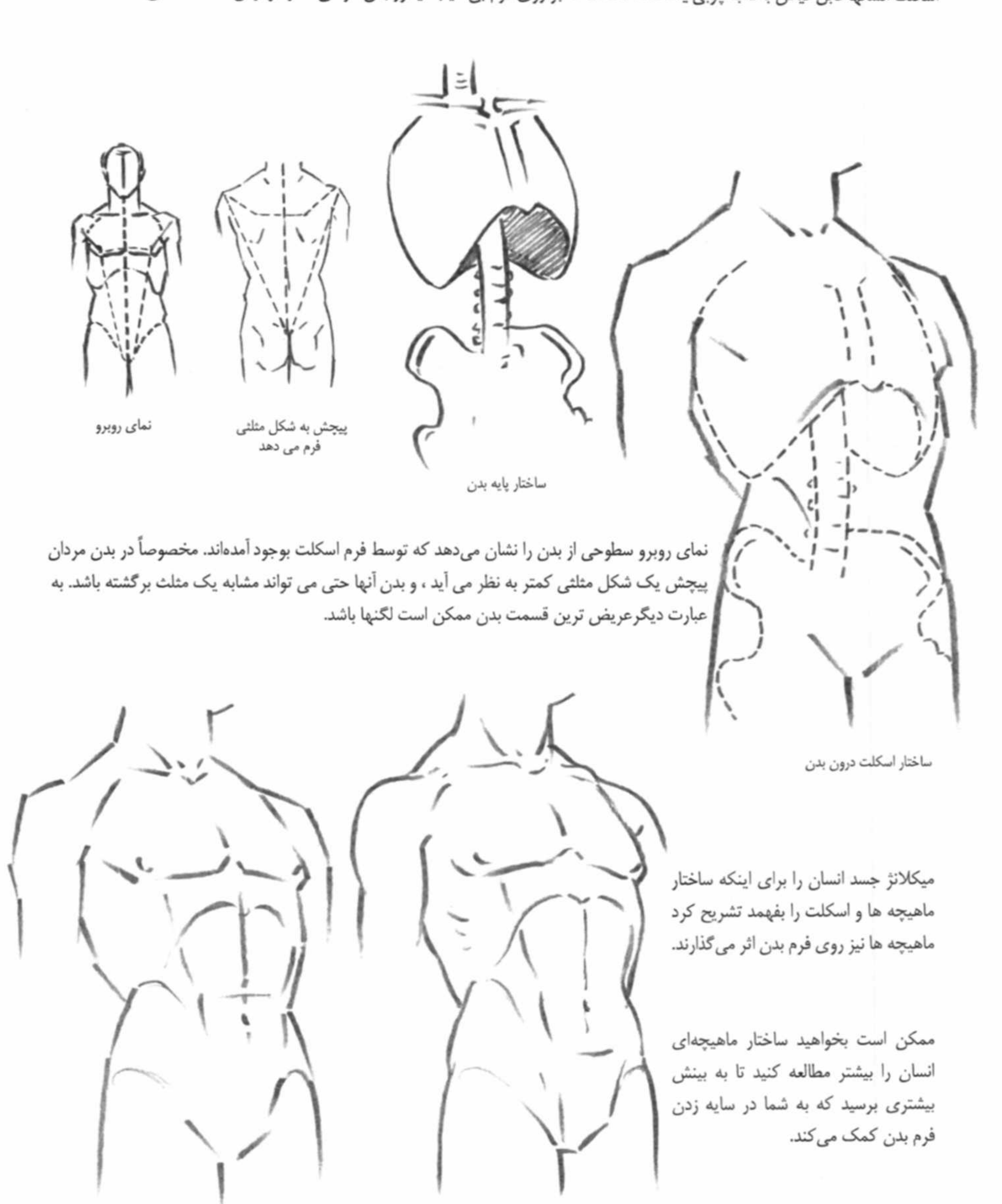


کشیده شده از یک عکس از ستاره بزرک موزه تاریخ طبیعی امریکا، نیویورک.

در حالیکه محو کن برای نواحی هموار این صورت مفید است ، یک مداد تیز2B نیز برای نشان دادن برجستگی‌های‌بافت چانه و چین‌های مشخص دور چشم مفید است .

بدن

طراحی بدن وقت گیر است ، در نتیجه مهم است که با یک طراحی سریع ساختار اسکلت اولیه را رسم کنید.
اسکلت انسانها قابل قیاس با قاب چوبی یک خانه است ، که بر روی فرم بی عیب فیگور بدن اثر می گذارد و از آن محافظت می کند.



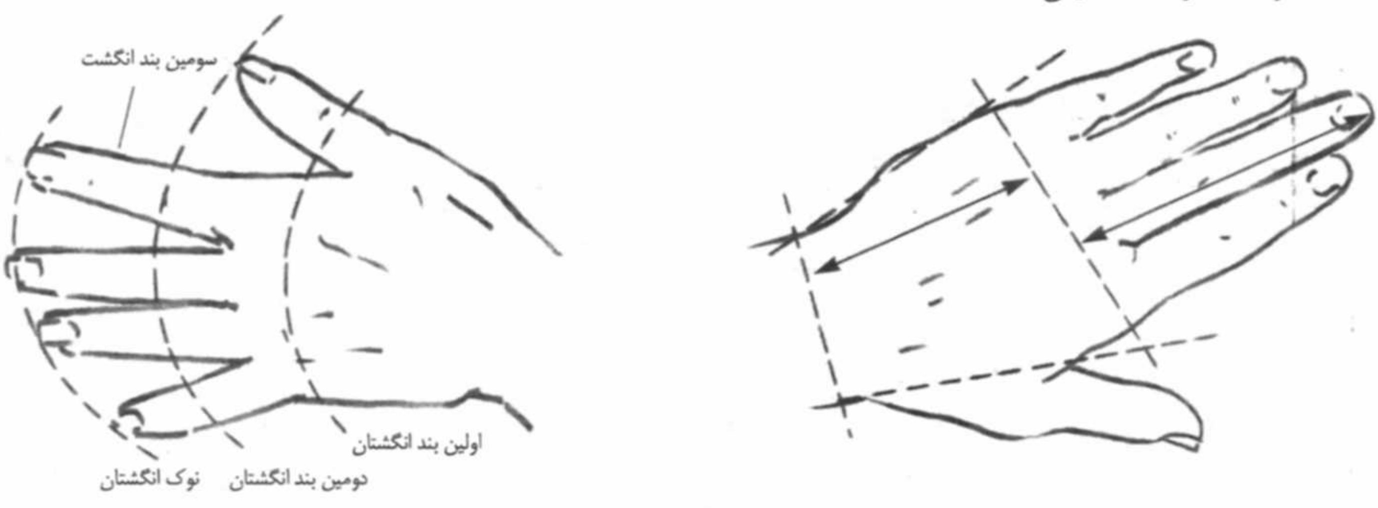
نمای روبرو سطوحی از بدن را نشان می‌دهد که توسط فرم اسکلت بوجود آمده‌اند. مخصوصاً در بدن مردان پیچش یک شکل مثلثی کمتر به نظر می آید ، و بدن آنها حتی می تواند مشابه یک مثلث برگشته باشد. به عبارت دیگرعریض ترین قسمت بدن ممکن است لگنها باشد.

میکلانژ جسد انسان را برای اینکه ساختار ماهیچه ها و اسکلت را بفهمد تشریح کرد ماهیچه ها نیز روی فرم بدن اثر می‌گذارند.

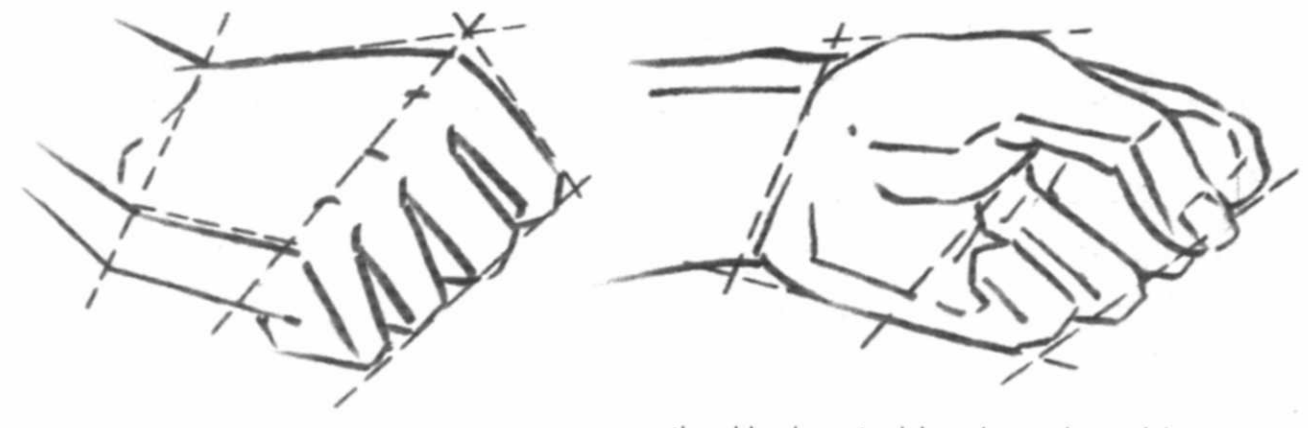
ممکن است بخواهید ساختار ماهیچه‌ای انسان را بیشتر مطالعه کنید تا به بینش بیشتری برسید که به شما در سایه زدن فرم بدن کمک می‌کند.

دست ها و پاها

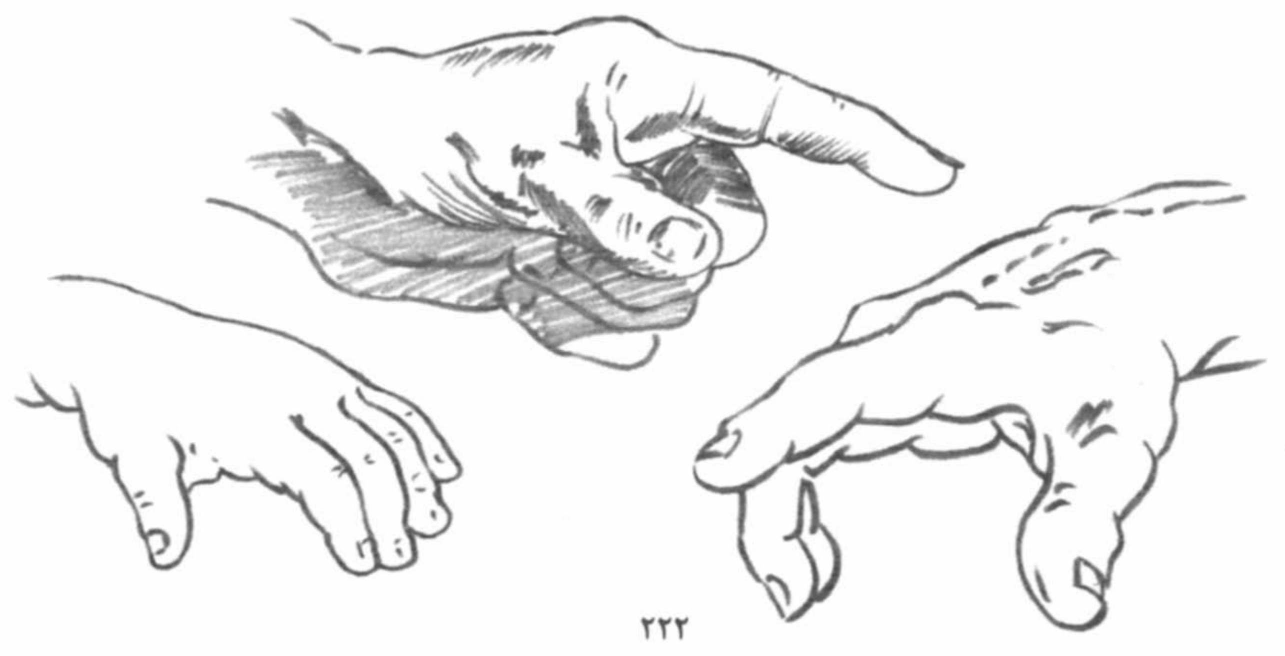
دست‌ها و پاها قسمت‌های مهمی از بدن هستند و از نظر هنری نیز طراحیشان وقت‌گیراست. برای اینکه با تناسب‌های دست آشنا شوید، با طراحی سه خط خمیده که از یکدیگر به یک اندازه فاصله داشته باشند آغاز کنید . نوک انگشتان در اولین خط ، دومین بندهای انگشتان در خط میانی و اولین بندهای انگشتان در آخرین خط قرار می‌گیرند. سومین بندهای انگشتان بین نوک انگشتان و دومین بندها قرار می گیرد طو ل کف دست تقریباً به اندازه انگشت میانی است.

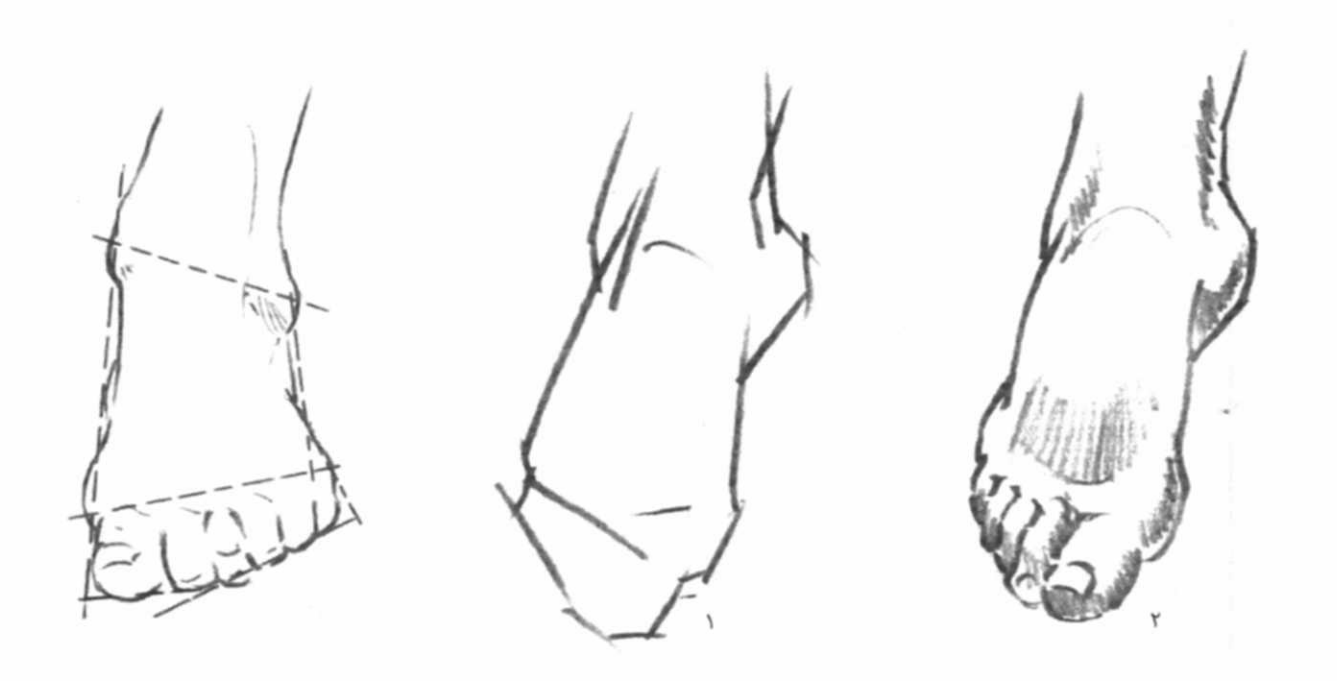


هرگاه یک انگشت از بندش خم می‌شود ، طراحی جدیدی بوجود می آید. شکل سه بعدی دست را درحالتهای مختلف تصور کنید. این کار به شما کلمک می‌کند تا دست را به درستی طراحی کنید.



دست و پاهای خودتان می توانند مدلهای خوبی برای طراحی باشند.





مراحلی را که برای طراحی پاها نشان داده شده است دنبال کنید. شکل را در دو قسمت بلوک بندی کنید، قسمت اصلی پا و انگشتان. هنگامی که طراحی خوبی را کشیدید، حداقل سایه ها رابه آن اضافه کنید تا به پاها خیلی توجه نکنید.

چین های لباس

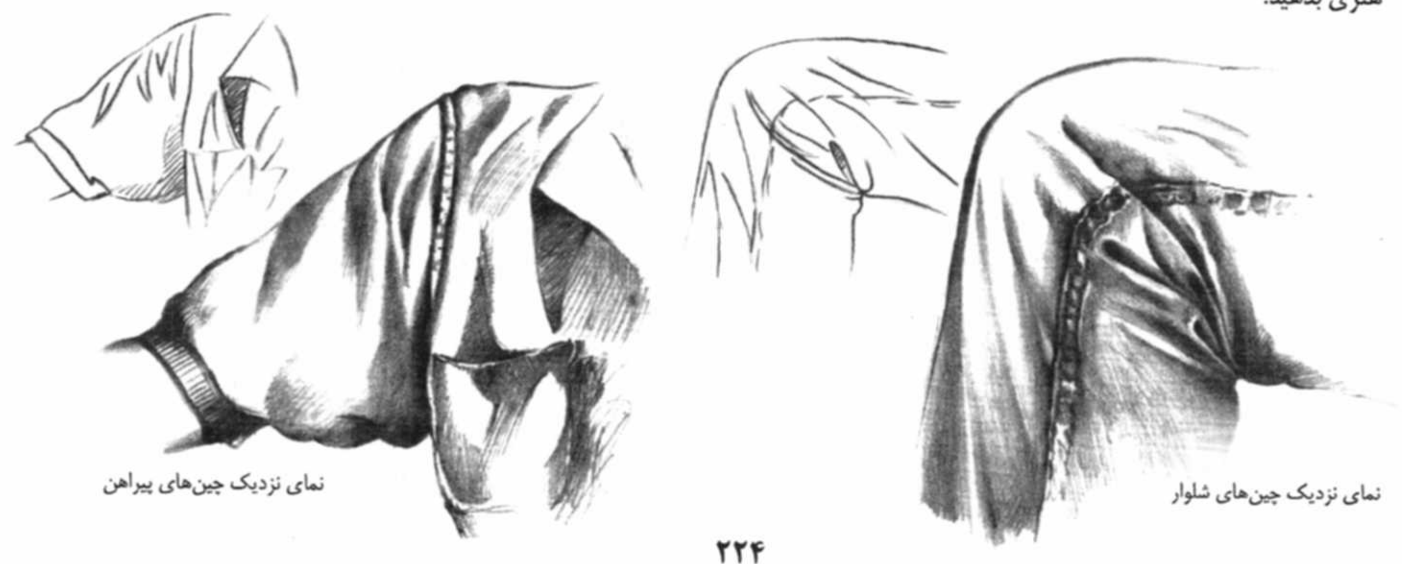
حالا که به طراحی بدن کاملا مسلط شده اید، نیاز دارید تا تکنیک‌هایی را که کیفیت را بالا می‌برند بدانید. کشیدن لباس یکی از همان تکنیک ها است.



با طراحی فیگور نشسته شروع کنید، محل هر اتصال را با دایره های کمرنگ نشان دهید. سپس طرح لباس را با خطوط راهنمایی برای چین ها بکشد، این‌خطوط راهنما بعداً نقشه‌ای برای سایه زدنتان آماده می‌کنند. تنها چین های اصلی در اینجا نشان داده شده اند، هنگامی که کارتان را ادامه می دهید خطوط راهنمای روشن را اضافه کنید.



درون چین‌ها را با خطوط کوتاه و مورب با نوک مداد 2B تیره کنید. خطوطتان را در جهات مختلف بکشید، وآنها را در مرکز چین‌ها تیره‌تر کنید برای انتهای چین‌ها و لبه‌های نواحی چین خورده از یک محوکن استفاده کنید. ممکن است بخواهید بعضی از قسمتها را سایه نزنیدتا به آن حالتی هنری بدهید.



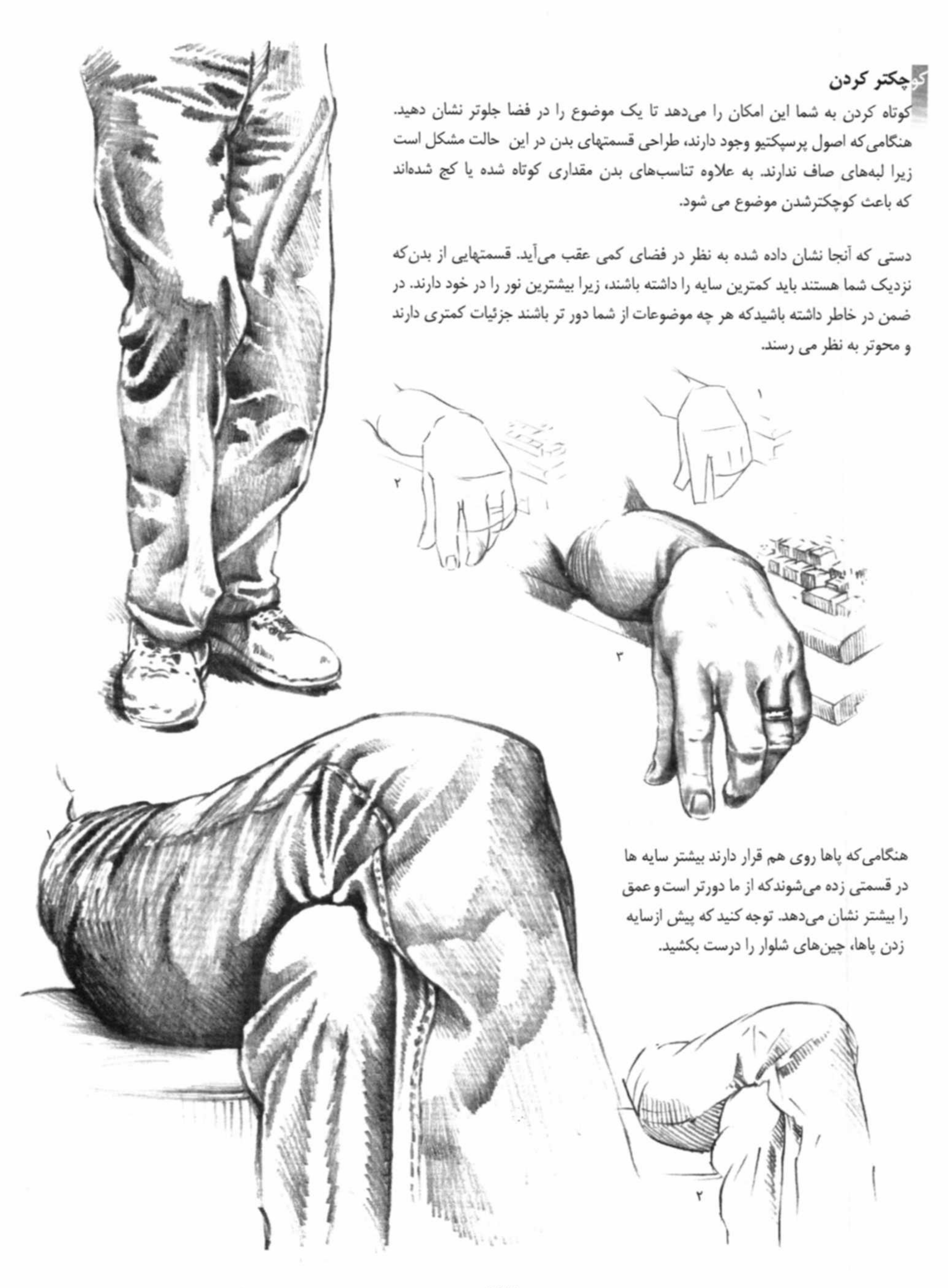
نمای نزدیک چین‌های پیراهن

نمای نزدیک چین‌های شلوار

کوچکتر کردن

کوتاه کردن به شما این امکان را می‌دهد تا یک موضوع را در فضا جلوتر نشان دهید. هنگامی‌که اصول پرسپکتیو وجود دارند، طراحی قسمتهای بدن در این حالت مشکل است زیرا لبه‌های صاف ندارند. به علاوه تناسب‌های بدن مقداری کوتاه شده یا کج شده‌اند که باعث کوچکترشدن موضوع می شود.

دستی که آنجا نشان داده شده به نظر در فضای کمی عقب می‌آید. قسمتهایی از بدن‌که نزدیک شما هستند باید کمترین سایه را داشته باشند، زیرا بیشترین نور را در خود دارند. در ضمن در خاطر داشته باشیدکه هر چه موضوعات از شما دور تر باشند جزئیات کمتری دارند و محوتر به نظر می رسند.

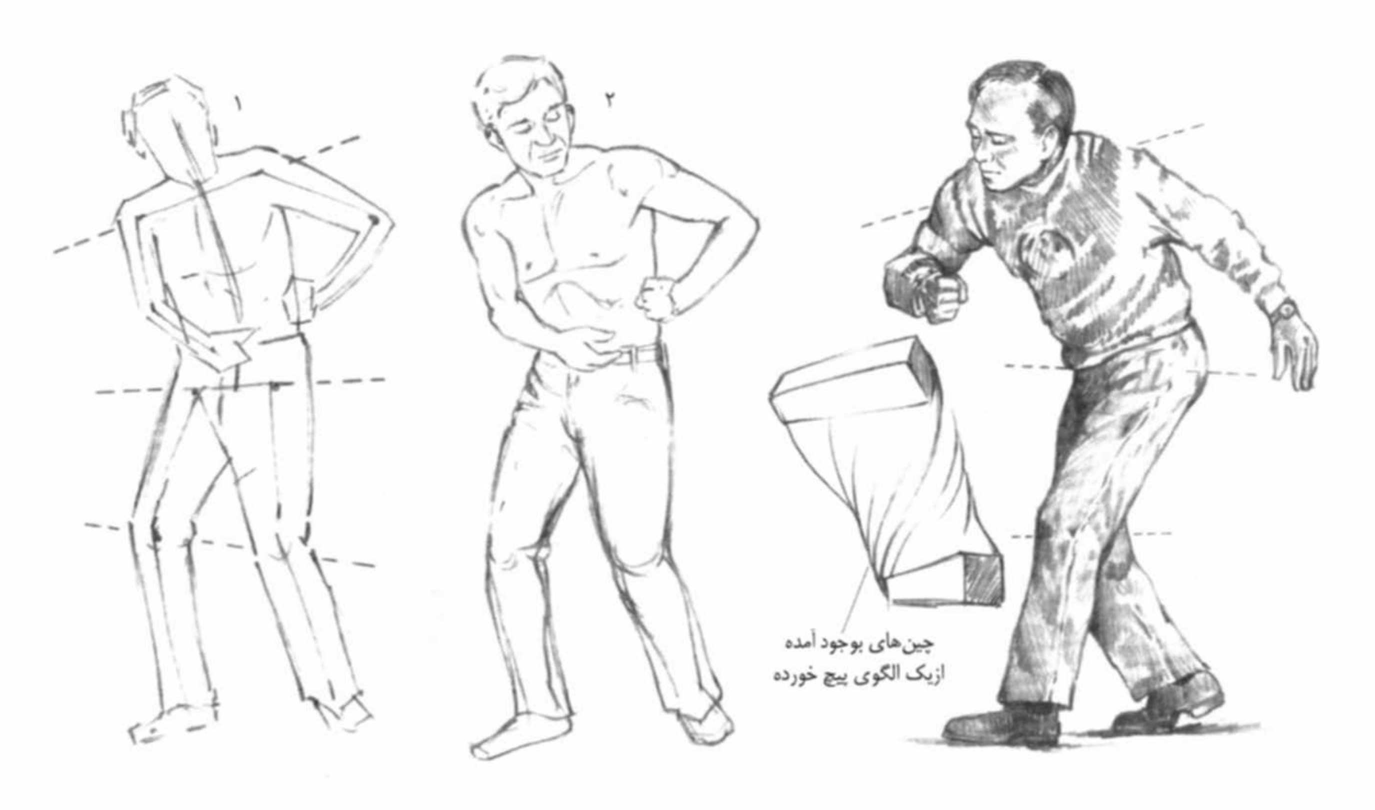


هنگامی‌که پاها روی هم قرار دارند بیشتر سایه ها در قسمتی زده می‌شوندکه از ما دورتر است و عمق را بیشتر نشان می‌دهد. توجه کنید که پیش ازسایه زدن پاها، چین‌های شلوار را درست بکشید.

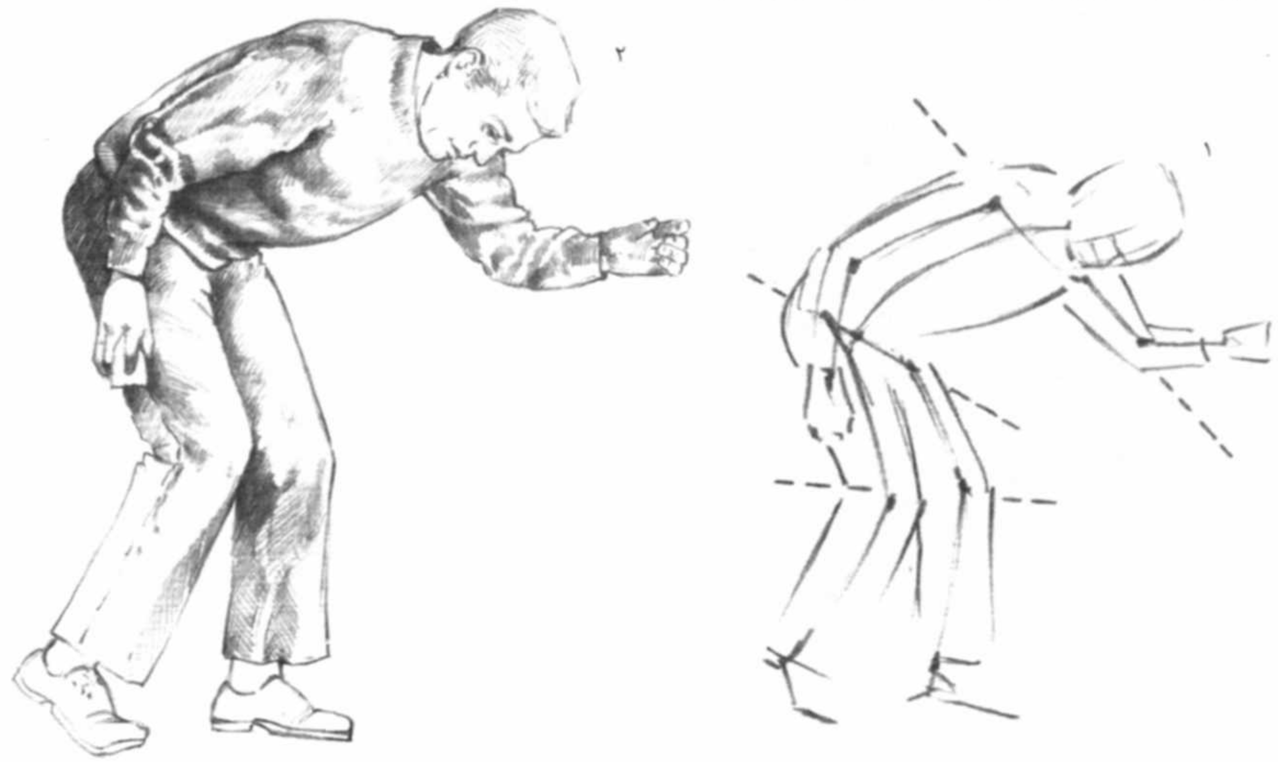
فیگور خم شده و چرخیده

هنگامی که مردم در حال انجام‌کاری هستند بدنشان را خم می‌کنند یا می‌چرخانند. باید بتوانید این‌حالتها را در طراحیتان نشان دهید. لباسها می‌توانددر انتقال ظاهر پیچیده بدن به دلیل چین هایی که در طرح پیچ خورده بوجود می آیند کمک کنند.

هنگامی که حالت پیچیدگی فیگور را می کشید از آموخته هایتان درباره سایه زدن چین ها استفاده کنید اما فراموش نکنید که چین های بدن پیچیده بهم چسبیده تر از بدن ایستاده هستند.



برای وضعیت صحیح بدن، تعدادی خطوط راهنما برای نشان دادن زاویه شانه، لگن ها و زانوها مانند این مثال ها بکشید.
فراموش نکنید که از روی عکس ها هم می توانید طراحی کنید.



فیگورهای حرکتی

دقت کنید که خط فعالیت برای دو حالت متفاوت می تواند مشابه باشد. این حالت در طراحی های تنیس بازان زیر نشان داده شده است.



فیگورهایی که در اطرافشان چیزی وجود دارد، مانند رهبر اکستر، نیز موضوعاتی وقت گیر هستند. در اینگونه طراحی ها توجه خاصی به زاویه دست ها، شانه ها و سرکنید، آنها حالت و فرد را مشخص می کنند.

فیگورهای ورزشی

طراحی فیگورها در حال انجام دادن ورزش بسیار خوب و عالی برای تمرین تکنیک هایی است که تا کنون یاد گرفته اید . مخصوصاً مهم است که خط فعالیت را در حالت مهیجی بکشید زیرا بدن در طول این فعالیت ها اغلب کشیده، خمیده و پیچیده می شود.

زوایا در تاثیر گذاری این فیگور ها نقشی اساسی بازی می کنند. از اطلاعات‌تان درباره تناسب استفاده کنید تا به حالت حرکت بدن دست یابید.

مردمی که در حال انجام ورزش هستند اغلب حالت ها و احساسات اجزای صورتشان به صورت کج و از شکل افتاده مانند دهن کجی ، شوک، لذت یا درد را نشان می دهند.

بچه‌ها در حال انجام کاری

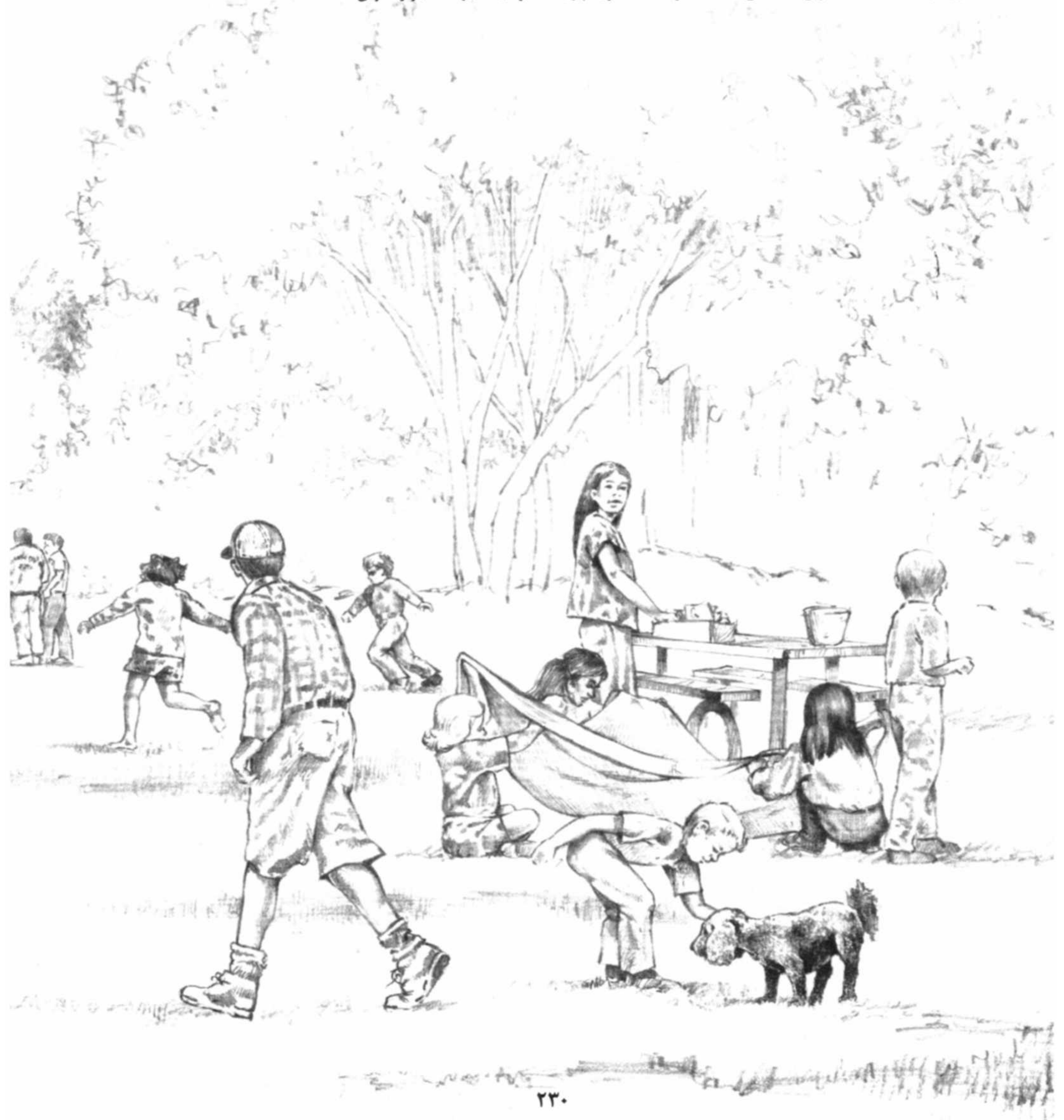
اصولا طراحی بزرگسالان در حال انجام فعالیت در مورد بچه ها نیز می تواند به کار رود اما توجه داشته باشید،که دست و پاهای بچه ها معمولاً چاق‌تر از بزرگسالان است و تناسب نیز در بچه‌ها متفاوت است.

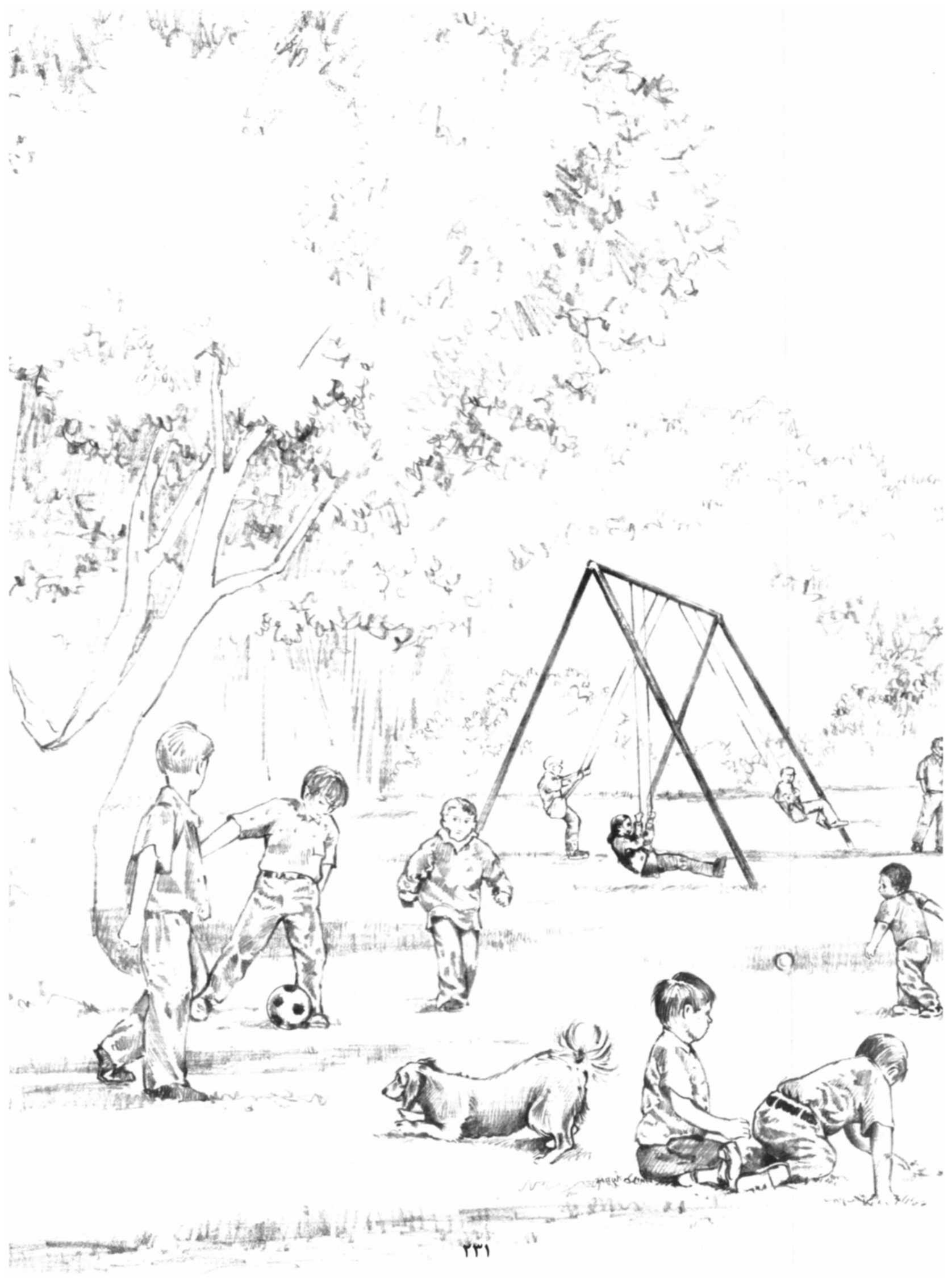


دقت کنید که چگونه خط فعالیت در پسری که برای توپ پریده است با دختری که در حال جمع کردن گل است متفاوت است. همچنین اضافه کردن زمین ، منظره یا رودخانه به عنوان زمینه، جذابیت کارتان را بالا می‌برد.

استفاده از مهارت هایتان

حال که شما تمام تکنیک های این کتاب را یاد گرفته اید، می توانید آنها را با هم در پایان کارتان ترکیب کنید. همانگونه که می بینید، این طراحی اصول پرسپکتیو، خط فعالیت و خط تعادل مرکزی را نشان می دهدهمچنین این کار ارائه ای موفق از فیگور ها در حال خم شدن و پیچیدگی، نشستن و حرکت در حالت‌ها و فعالیت‌های مختلف می‌باشد. تلاش برای طراحی کاری وقت گیر مانند این برای پیشرفت مهارت هایتان مهم است . در محل، موضوعاتتان را با خطوط سریع وساده ضبط کنید تا برای طرح کامل تر و سایه زده شده ای که در خانه می خواهید بکشید به عنوان یک منبع استفاده شود . به خاطر بسپارید که موفقیت نیازمند صبر و تمرین است.

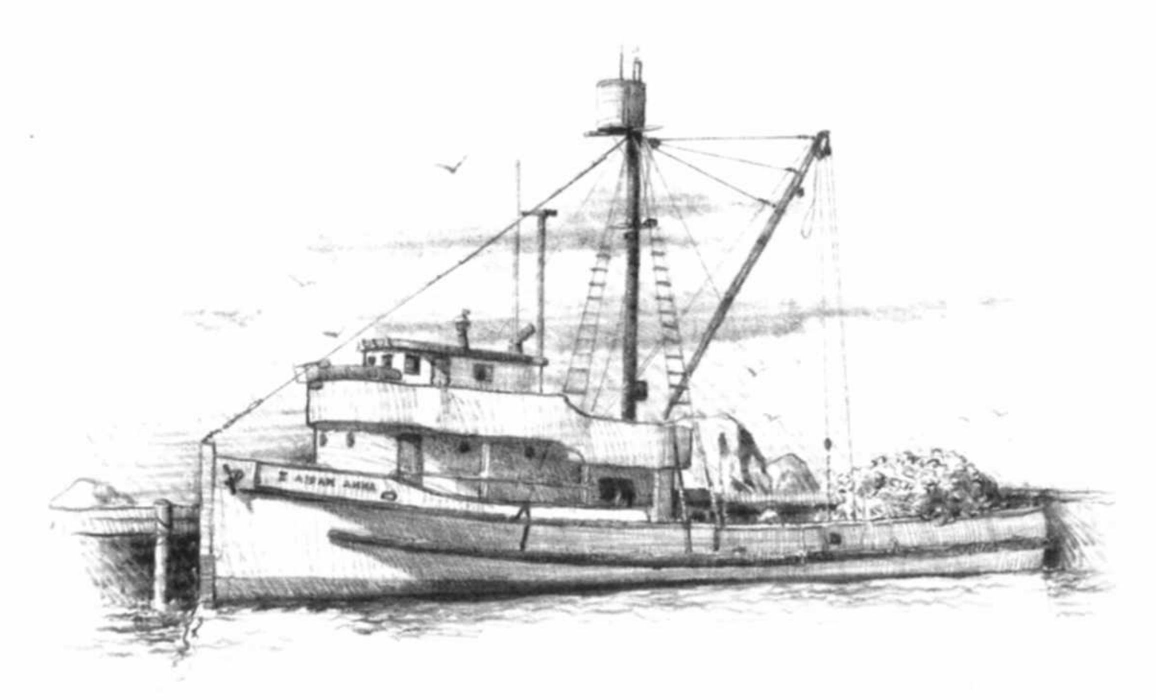


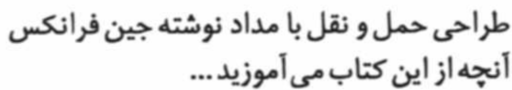


بخش هفتم

طراحی وسایل حمل و نقل

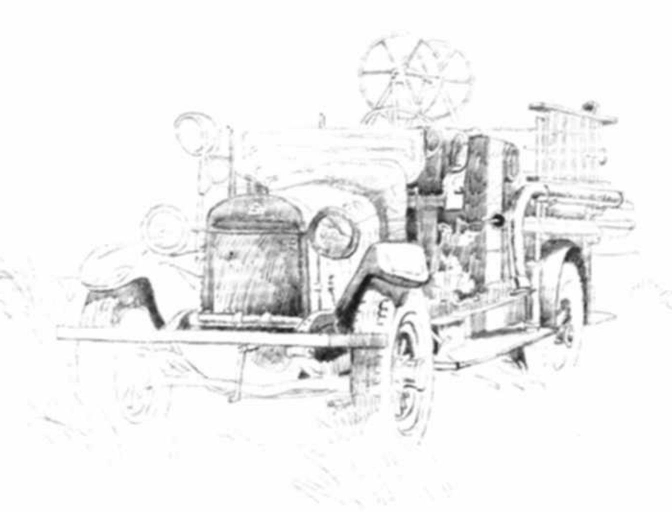
نوشته جین فرانکس





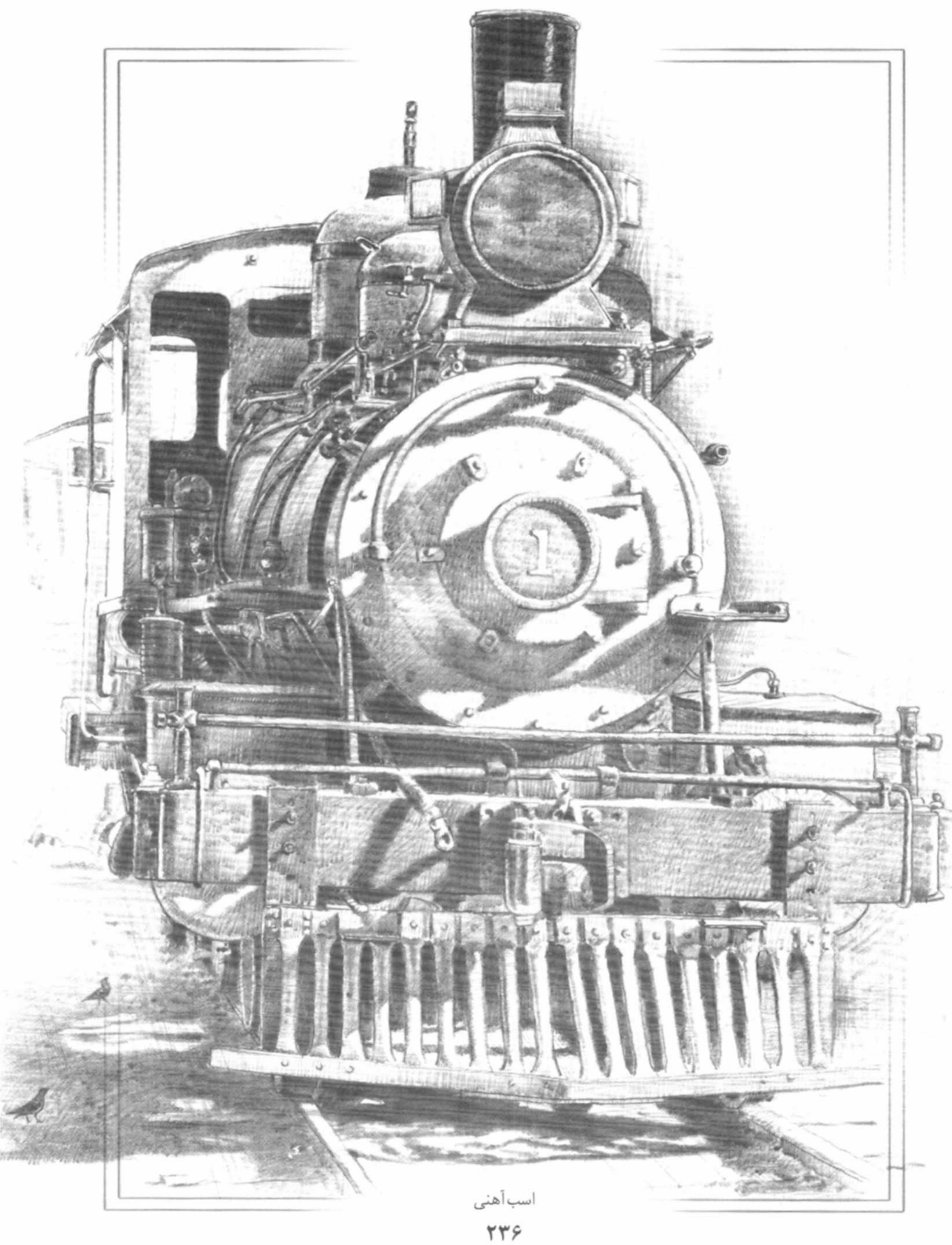
طراحی حمل و نقل با مداد نوشته جین فرانکس
آنچه از این کتاب می آموزید ...

- اصول طراحی با مداد همانند پایه‌ای برای هنرهای دیگر
- چگونه از مداد برای خلق آثاری استادانه استفاده کنید.
- متدهایی برای خلق ترکیبات با مداد
- مهارتهایی که به شما کمک می کند تا چالاکی ذهنی و دستی خود را در طراحی بالا ببرید
- راههایی برای بهبود الگوی تفکر و درک دیدتان
- روش استفاده از مواد
- موضوعات و حالتهای ممکن و قابل اجرا با مداد





توجه ـ این موضوعات طوری طراحی شده‌اند که هم از نزدیک و هم از فاصلهٔ ۵ تا ۶ فوتی دیده شوند.



اسب آهنی



پیش طراحی

چرا پیش طراحی؟

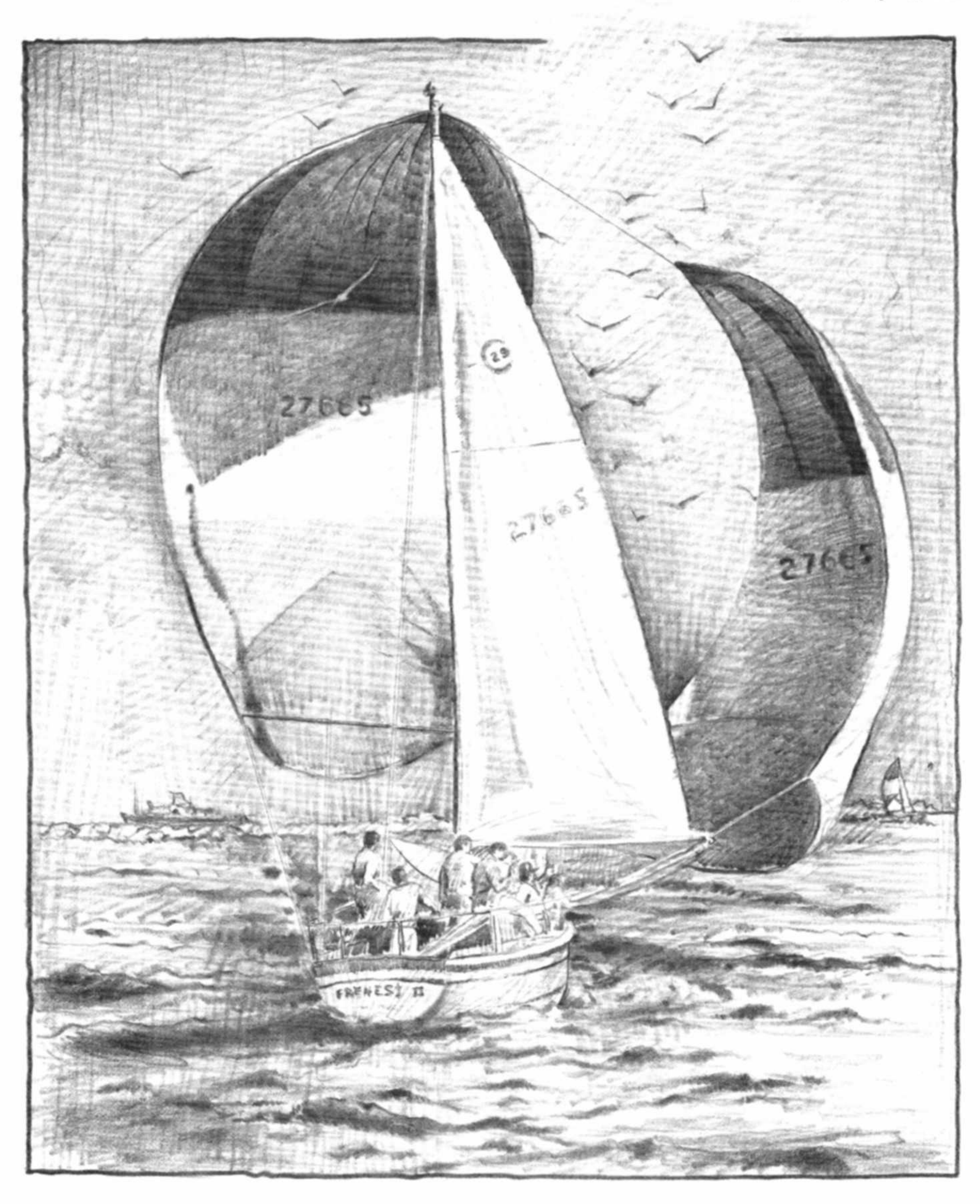
پیش طراحی نمونه‌ای ساده شده از طراحی است. این روش سریع و آسان پیاده کردن عقاید قسمت مهمی از برنامهٔ تمرین برای هنر آموزان است.

فواید این تمرین اولیه بسیار زیاد است. این کار دید چشمانتان را باز می‌کند و به دستانتان هماهنگی می‌بخشد.

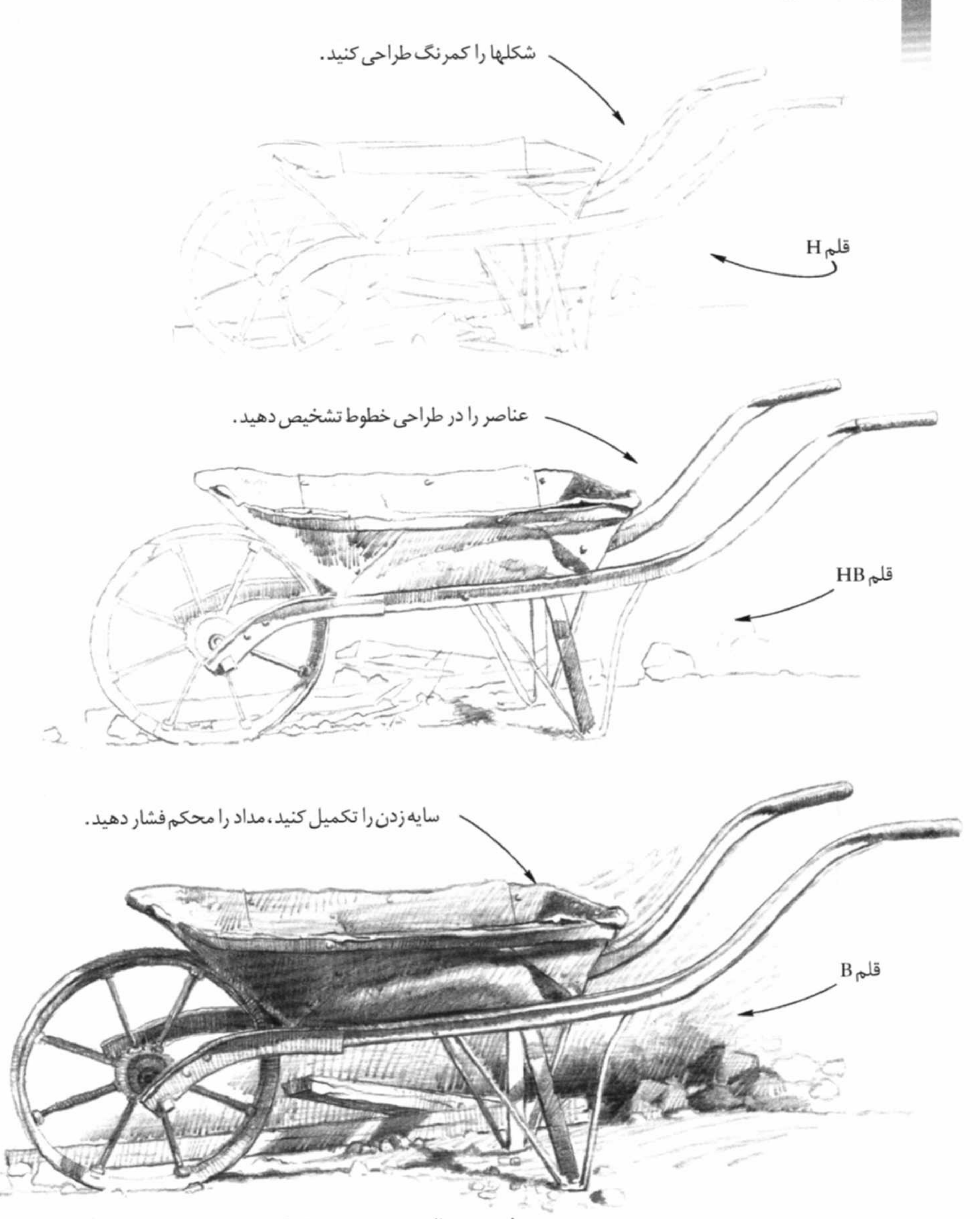
این روشی برای مطالعهٔ واضح تر اشیاء اطراف شما است.

پیش طراحی می‌تواند به عنوان یک بررسی برای طرحهای پایان یافته نیز بکار رود. اگر عادت پیش طراحی کردن را در خود بوجود آورید روشهای دیگر نیز برایتان جالب و جذاب می‌شوند. در این صورت همانند یک طراح آموخته پیش می‌روید که این یک عنصر لازم برای یک هنرمند واقعی و شایسته شدن است. این تجربه‌ای بسیار مهم است که هرچه را که می‌بینید بتوانید بکشید.

این موضوعات با مدادهای B و B3 نوک تخت برای خطوط عریض کشیده شده‌اند. برای برجسته نشان دادن قسمتهای تیره مداد را بیشتر فشار داده‌ام.

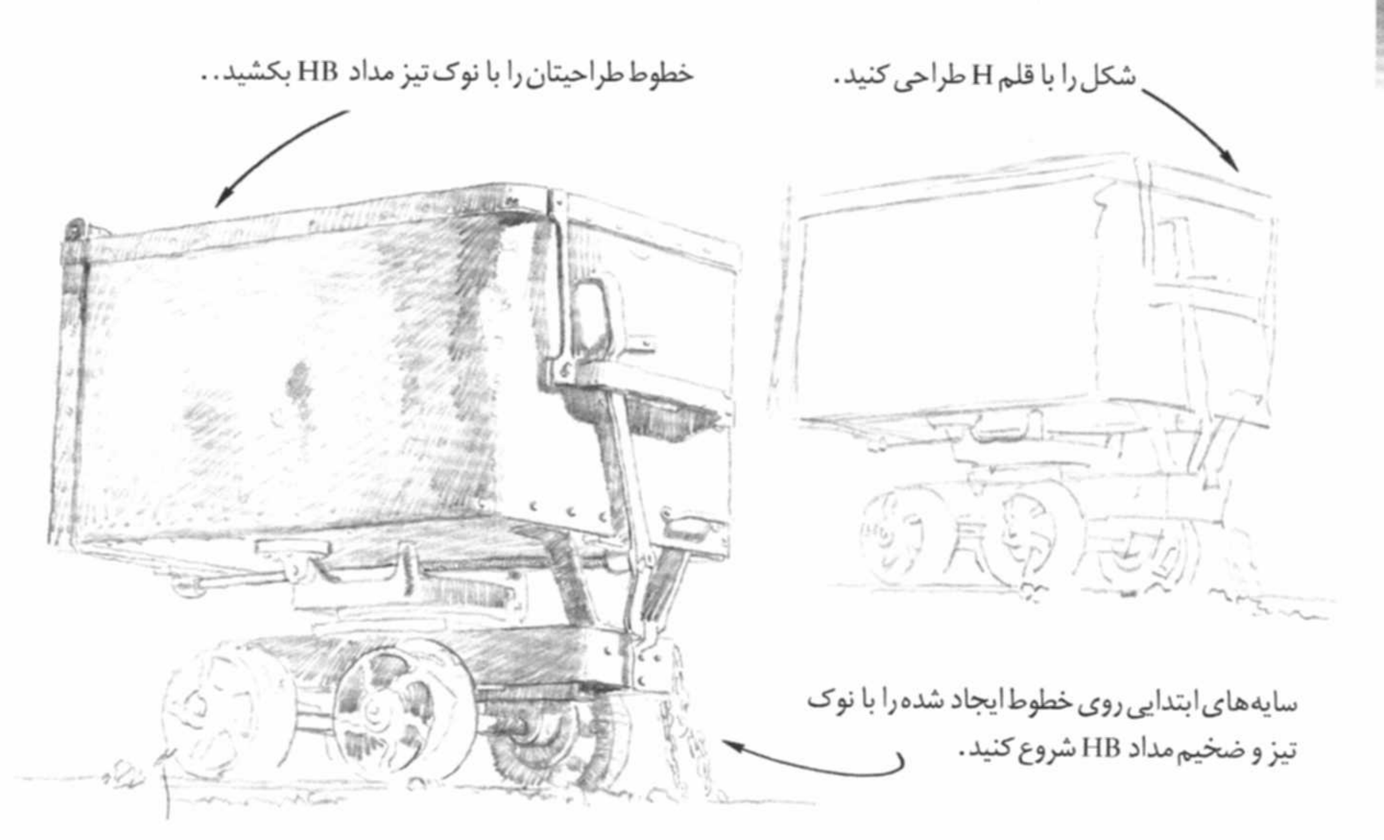


چرخ دستی



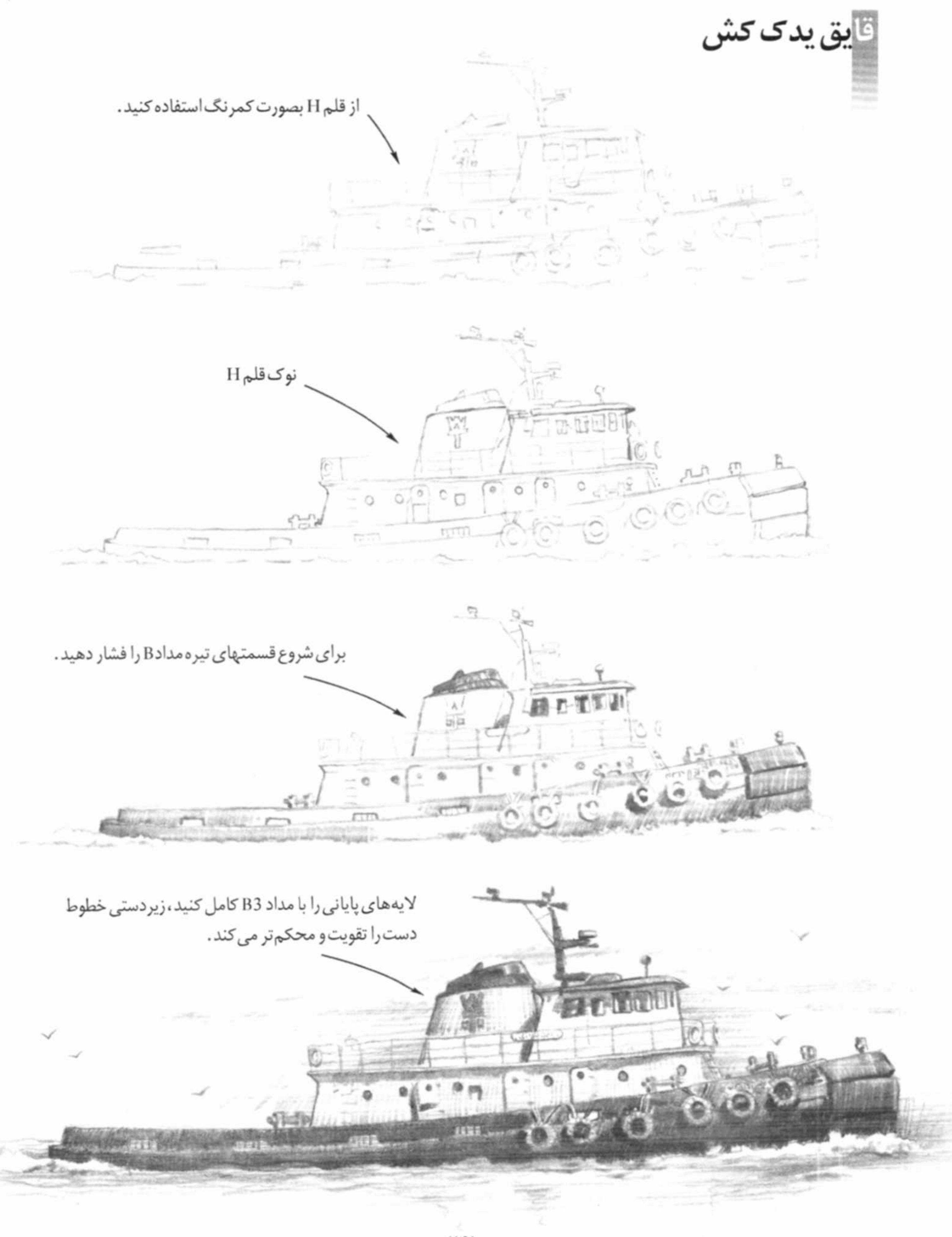
از هر دو حالت نوشتن و رو به بالا استفاده کنید (به صفحه ۵ مراجعه کنید)

ارابهٔ سنگهای معدنی

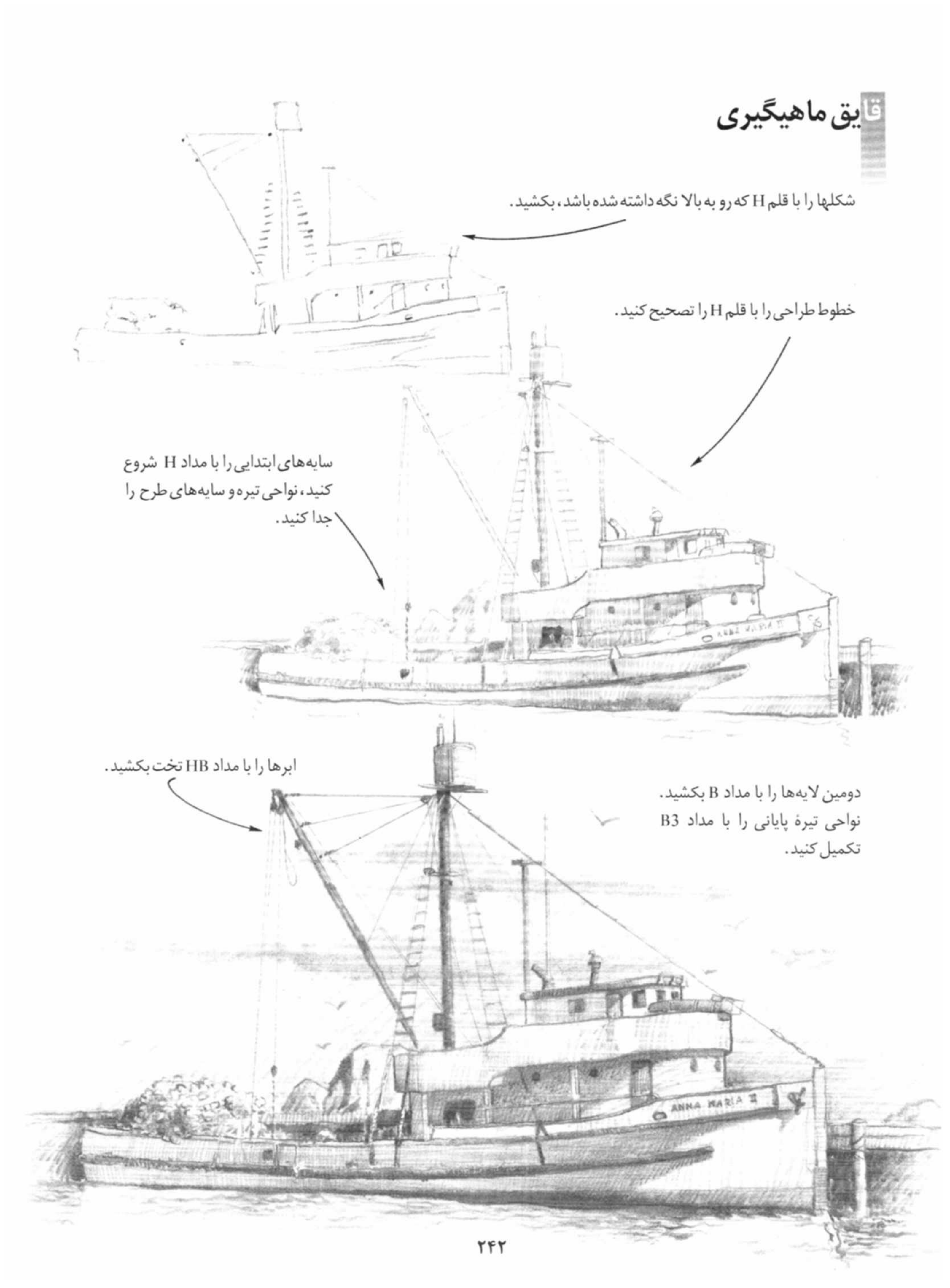


سایه‌زدن را با مداد B تکمیل کنید و از ۳ مدل نوکی که در صفحهٔ ۴ توضیح داده شده استفاده کنید. هر لایه را با لایهٔ قبلی که هاشور زده شده بی نور شده است، در هم بیامیزید (به فهرست معانی در صفحهٔ ۳۱ مراجعه کنید).
همینطور که از قسمتهای روشن به سمت نواحی تیره می‌روید، خطوط را پررنگ‌تر کنید.

قایق یدک کش


از قلم H بصورت کمرنگ استفاده کنید.
نوک قلم H
برای شروع قسمتهای تیره مدادB را فشار دهید.
لایه‌های پایانی را با مداد B3 کامل کنید، زیردستی خطوط دست را تقویت و محکم‌تر می کند.

قایق ماهیگیری



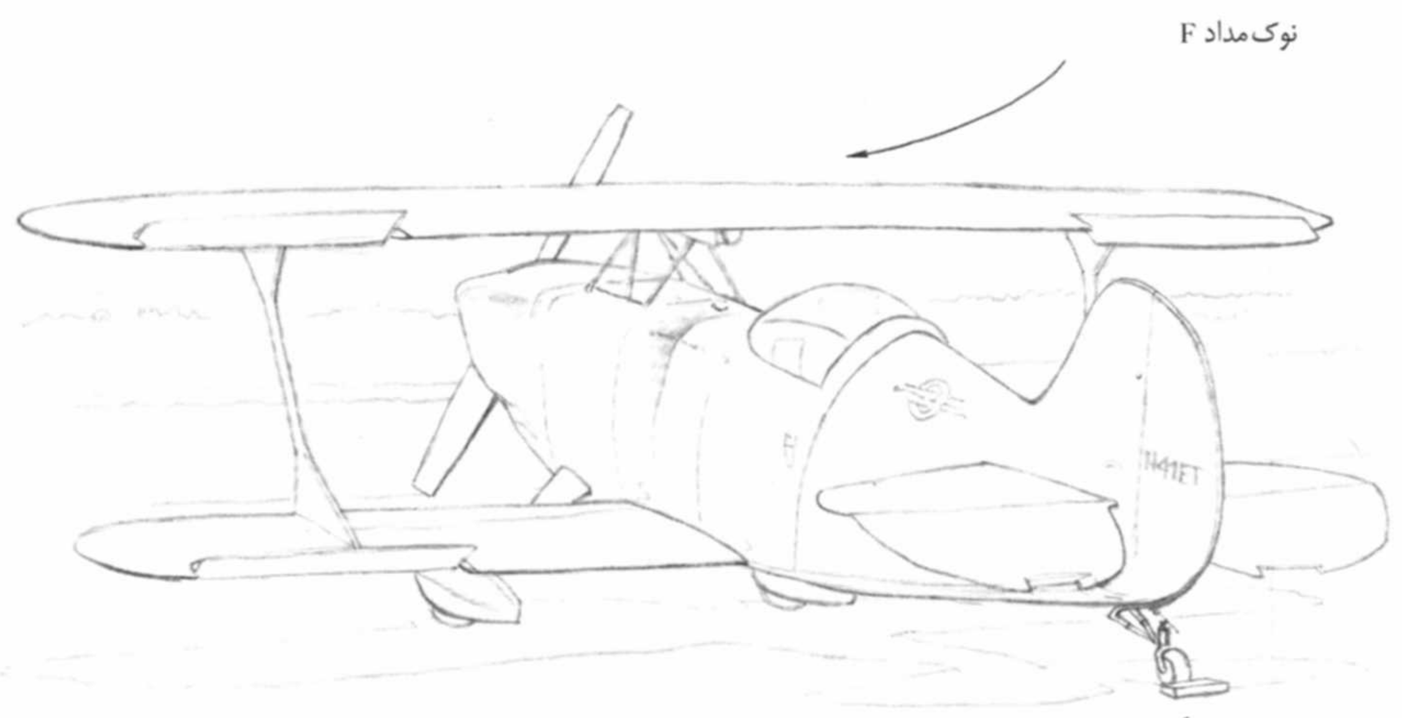
هواپیمای کوچک

شکل را با حرکتی سریع با نوک تخت قلم H که روی به بالا نگه داشته شده است بکشید.



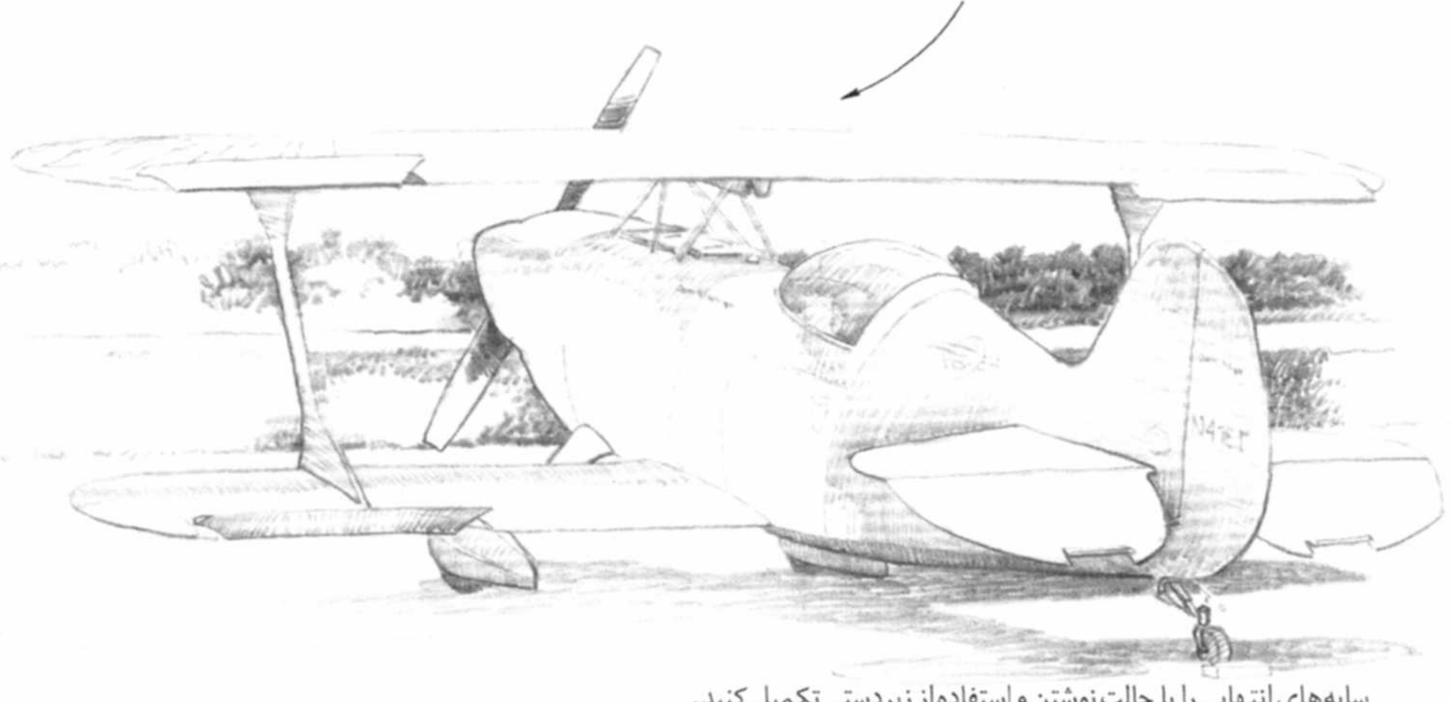
ایجاد خطوط سریع با حرکت دادن دست آسان تر است.

نوک مداد F



گر چه معمولاً در طراحی از خط کش استفاده نمی‌شود اما می توانید در این طراحیهای مکانیکی از خط کش استفاده کنید.

سایه‌های ابتدایی را با نوک گرد مداد HB شروع کنید.
نواحی تیرهٔ دور هواپیما را با فشار دادن مداد و ایجاد حالت شکاف خورده بوجود آورید.



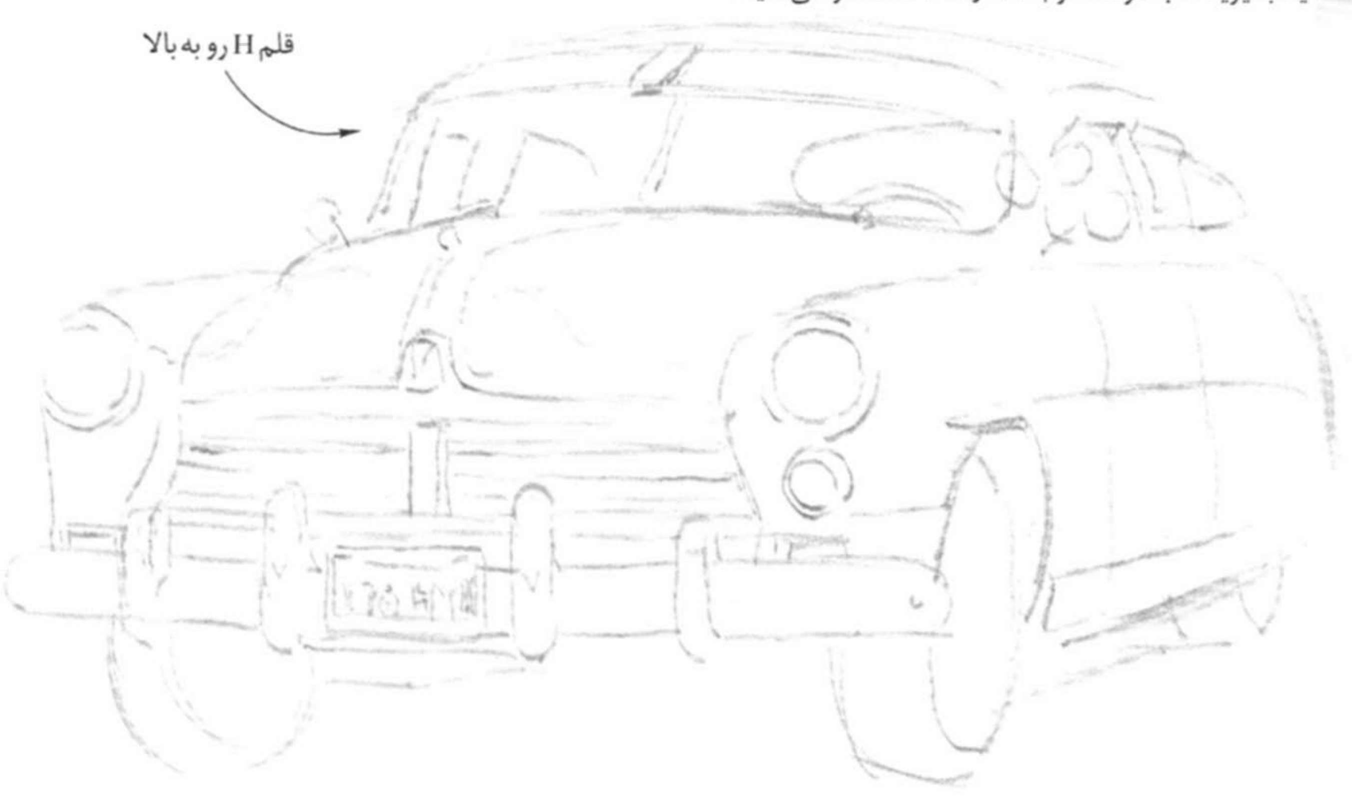
سایه‌های انتهایی را با حالت نوشتن و استفاده از زیردستی تکمیل کنید.

مداد B را محکم فشار دهید.

تُنها را لایه لایه و با تکنیکهای هاشور زدن و بی نور کردن ایجاد کنید. به دلیل اینکه کار به طرحهای بیشتری نیاز داشت تصمیم گرفتم به آن خطوط راه راهی اضافه کنم.

هودسن کلاسیک

یاد بگیرید که با حرکات نرم دست و مداد تخت طراحی کنید.



برای خطوط ضخیم و باریک، کنار مداد نوک تیز F را بغلتانید.

قلم H نوک تیز

با مشاهدهٔ دقیق هر خطی که در زمان طراحی می کشید، می توانید روی سایه‌ها نظارت داشته باشید. طراحی فلز و کروم ماشین به آن سختی که فکر می کنید، نیست. همانطور که نشان داده شده است از تُنهای درست استفاده کنید.

مداد HB

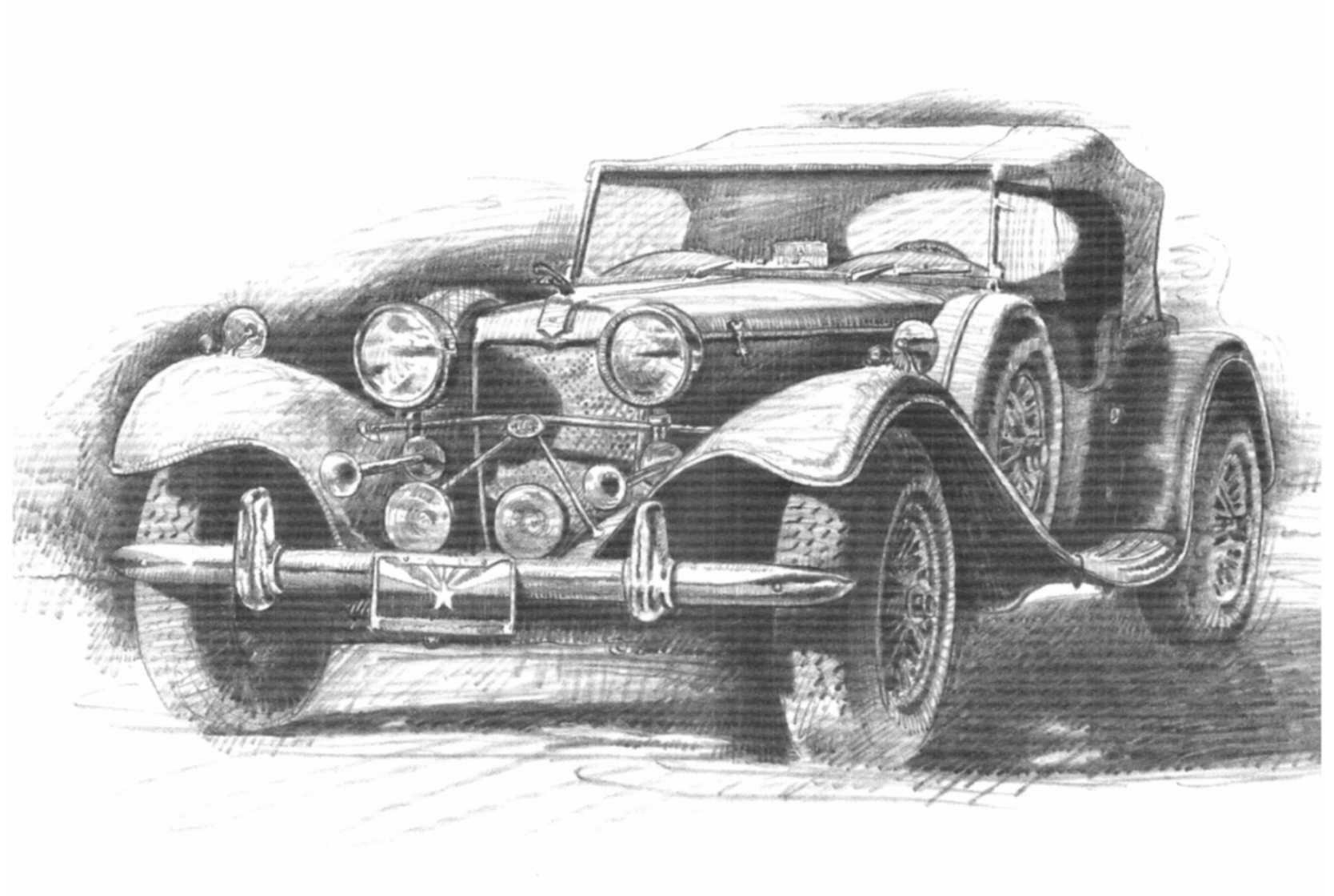
خطوط طراحی را با مداد HB پررنگ تر کنید. سایه‌های ابتدایی را با انتخاب درست خطوط آغاز کنید. سایه زدن را با فشار دادن نوک ضخیم و گرد مدادهای B و B3 تمام کنید.

جگوار ۳۹

شکلها را با قلم تخت H بکشید.

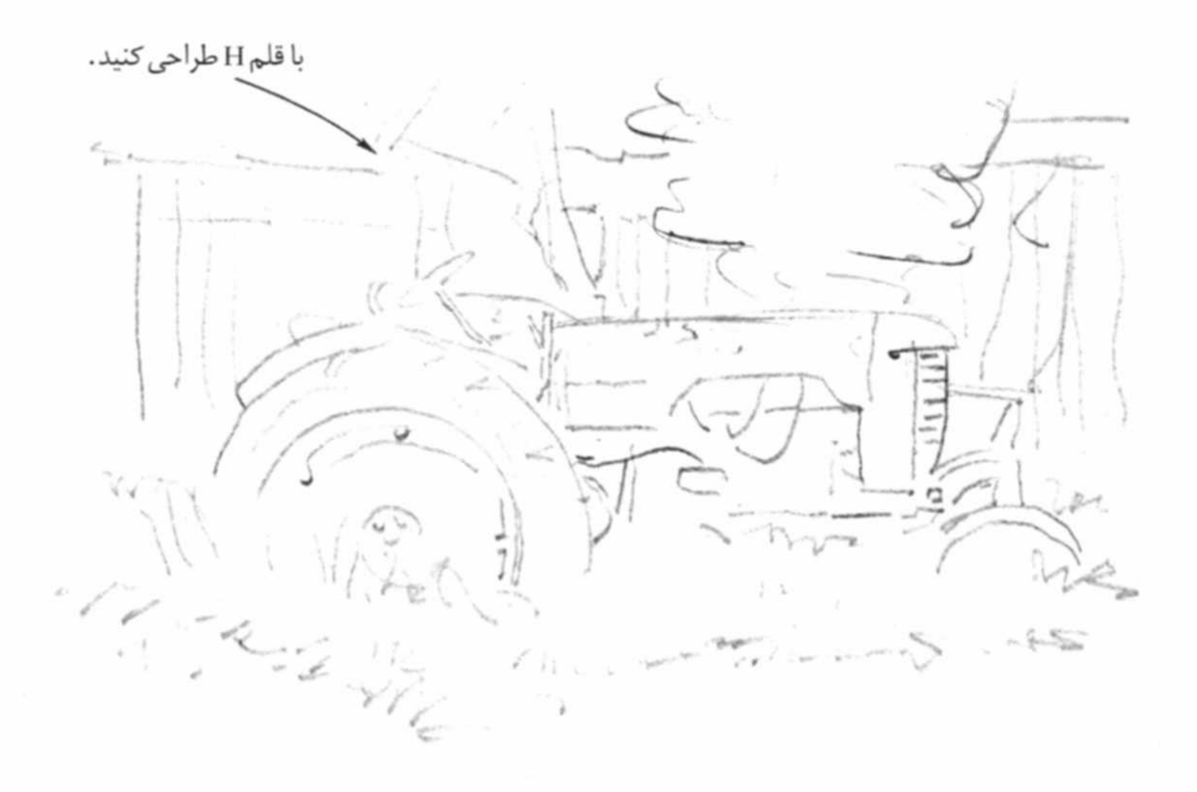
طرحها را با مدادHB اصلاح کنید ـ برای خطوط ضخیم و باریک نوک مداد را بغلتانید. خطوط را با مداد نوک تیزB برجسته کنید.

سایه‌های ابتدایی را با نوک ضخیم مداد B و با استفاده از زیردستی شروع کنید. اضافه کردن تُنها را ـ لایه به لایه ـ با فشار دادن محکم مداد برای سایه‌های عمیق‌تر ادامه دهید. همینطور که جلای کار را بیشتر می‌کنید خطوط و تیرگیها را پررنگ تر کنید.



همینطور که در طراحی با مداد پیشرفت می‌کنید، خواهید دید که مدادهای نرم‌تر شما را قادر خواهند ساخت تا سریع‌تر به تُن‌های تیره برسید. در اینجا از مداد B3 برای نواحی تیرهٔ پایانی و تکمیلی استفاده کرده‌ام.

تراکتور مزرعه



توجه: فراموش نکنید که حالت مدادها را برای اثرهای متفاوت تغییر دهید. دو متد برای جلوگیری از لک شدن کار عبارتند از:

۱ـ زیردستی با مداد نوک تیز.

۲ـ دسته‌ای کاغذ با مداد نوک تخت.

خطوط طراحی را با مداد F بکشید.

ابتدا سایهٔ طرح و نواحی تیره را با استفاده از مدادهای HB و B ایجاد کنید. برای نواحی تیره و سایه‌ها از نوک ضخیم B استفاده کنید. خطوط نرم و عریض را با مداد HB بکشید.

همزمانی که تکنیکهای طراحی با مدادتان پیشرفت می‌کند، به توضیحات صفحه‌های ۴ و ۵ نیز برای اینکه به شما در انتخاب صحیح نوع مداد و خط کمک کنند، مراجعه کنید.

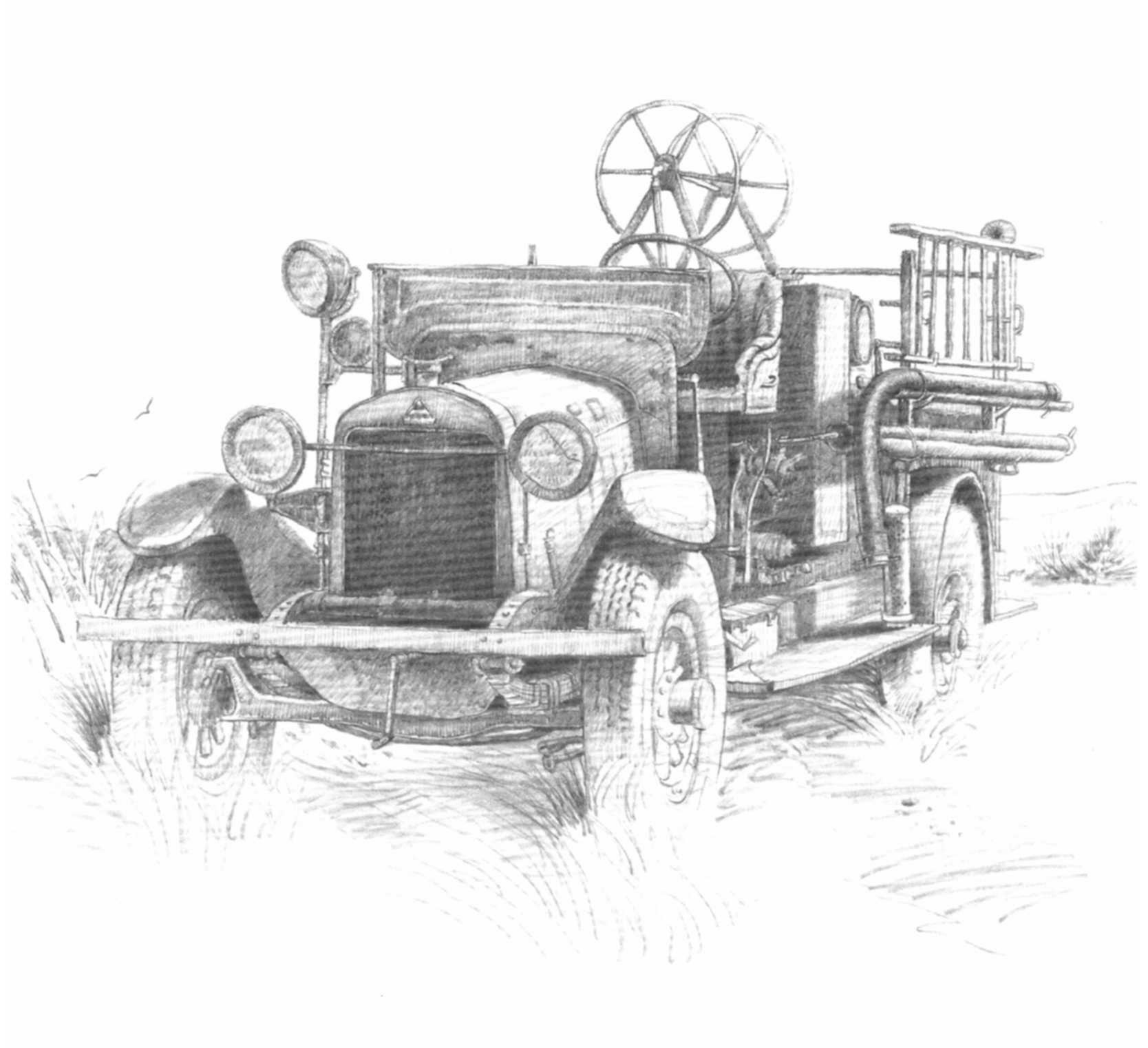
ماشین آتش نشانی

شکل را با نگه داشتن قلم فلزی رو به بالا بکشید. کار را با حرکات نرم اجرا کنید. این کار برای موفقیت در طراحی لازم است.
ابتدا به شکلهای پایه را طراحی کنید و سپس جزئیات را اضافه کنید.

با قلم H طراحی کنید.

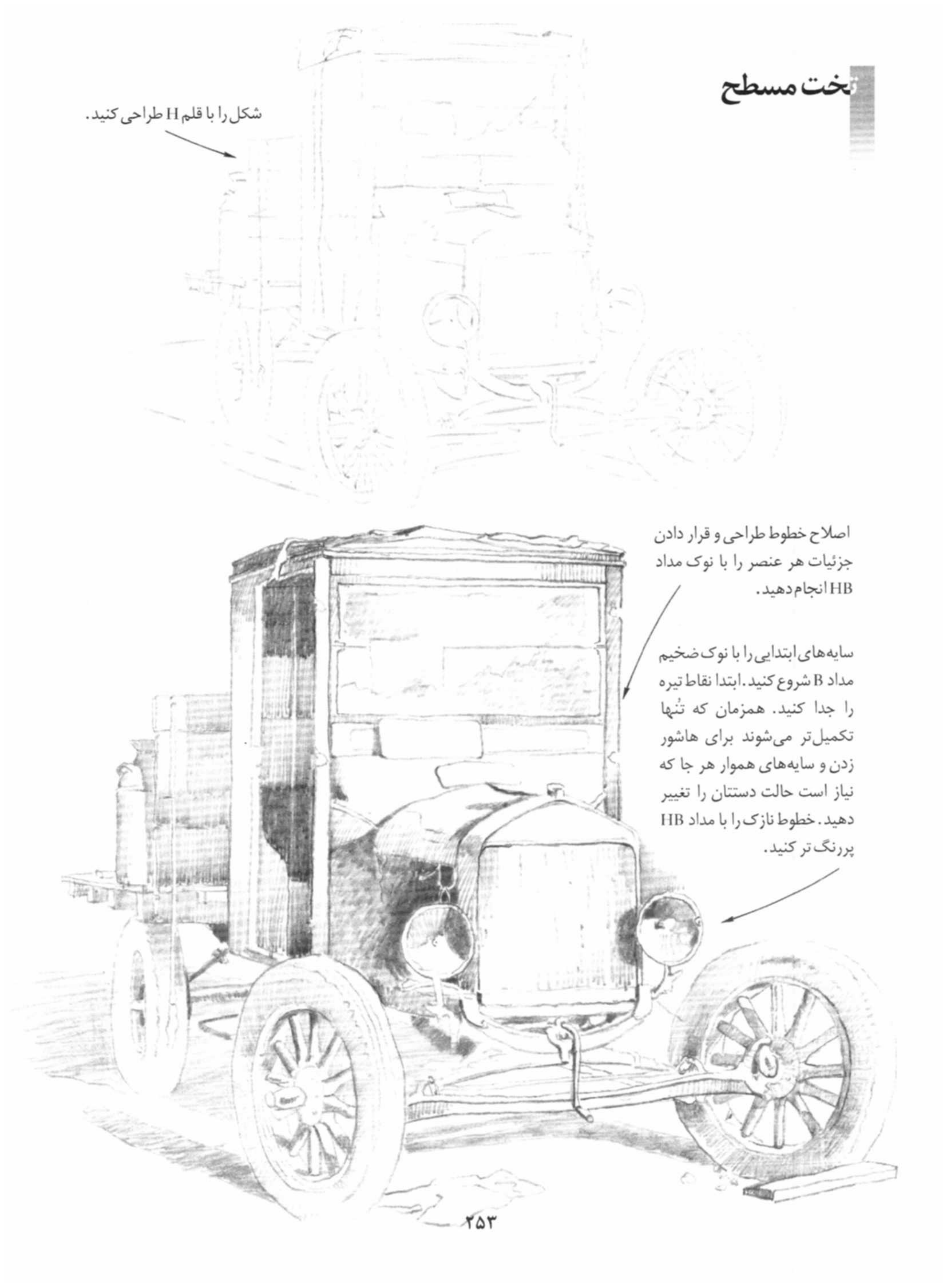
جزئیات را با نوک مداد HB و تغییر ضخامت خطوط را با قسمت تخت آن اجرا کنید.
سایه‌های ابتدایی قسمتهای هموار را با نوک ضخیم مداد B شروع کنید. بر روی زیردستی طراحی کنید تا از لک شدن کارتان جلوگیری کند.

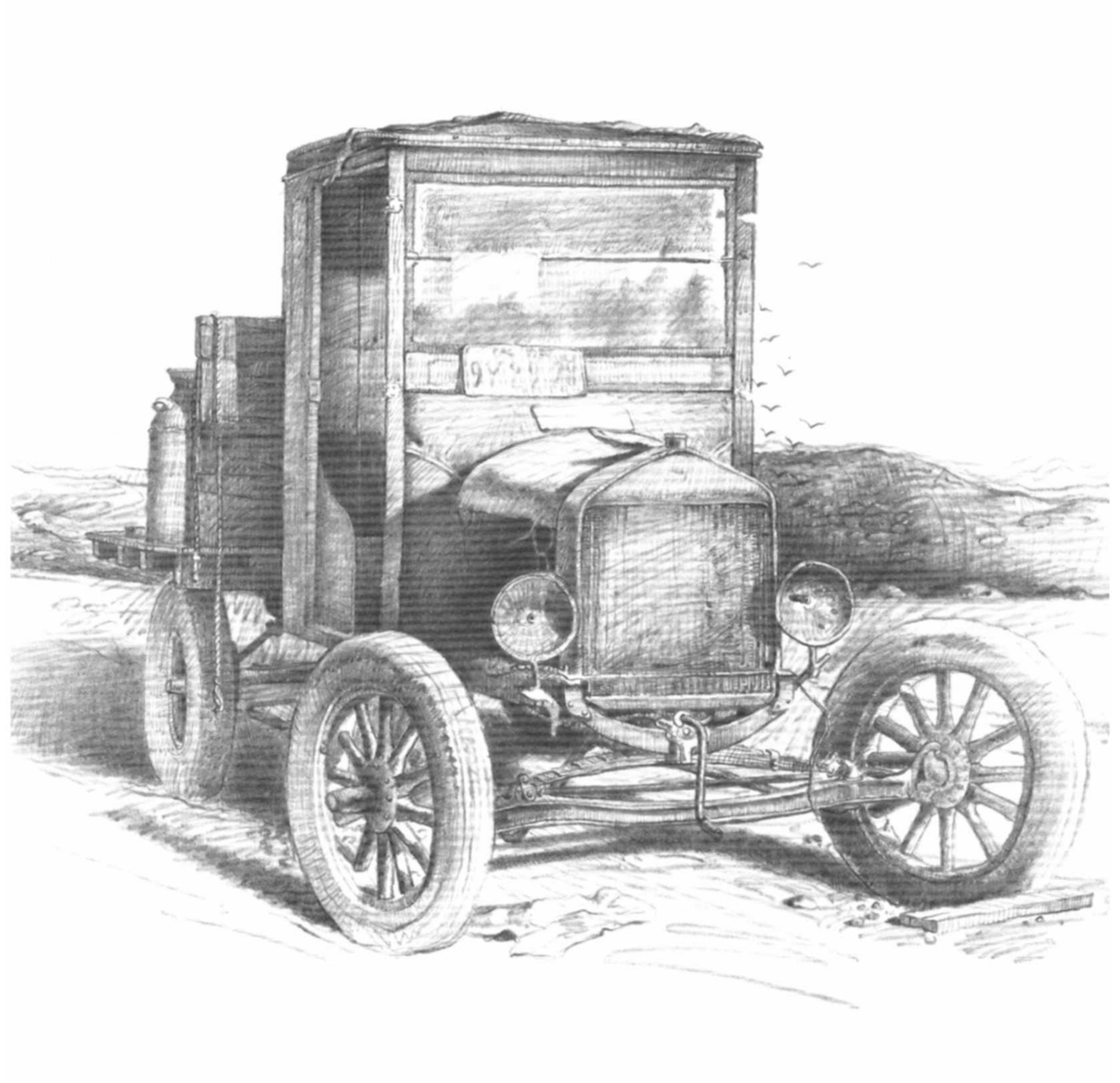
خطوط طراحی را با مداد HB اصلاح کنید.



برای تُنهای نرم و هموار نوک ضخیم مداد B را محکم فشار دهید.

تخت مسطح

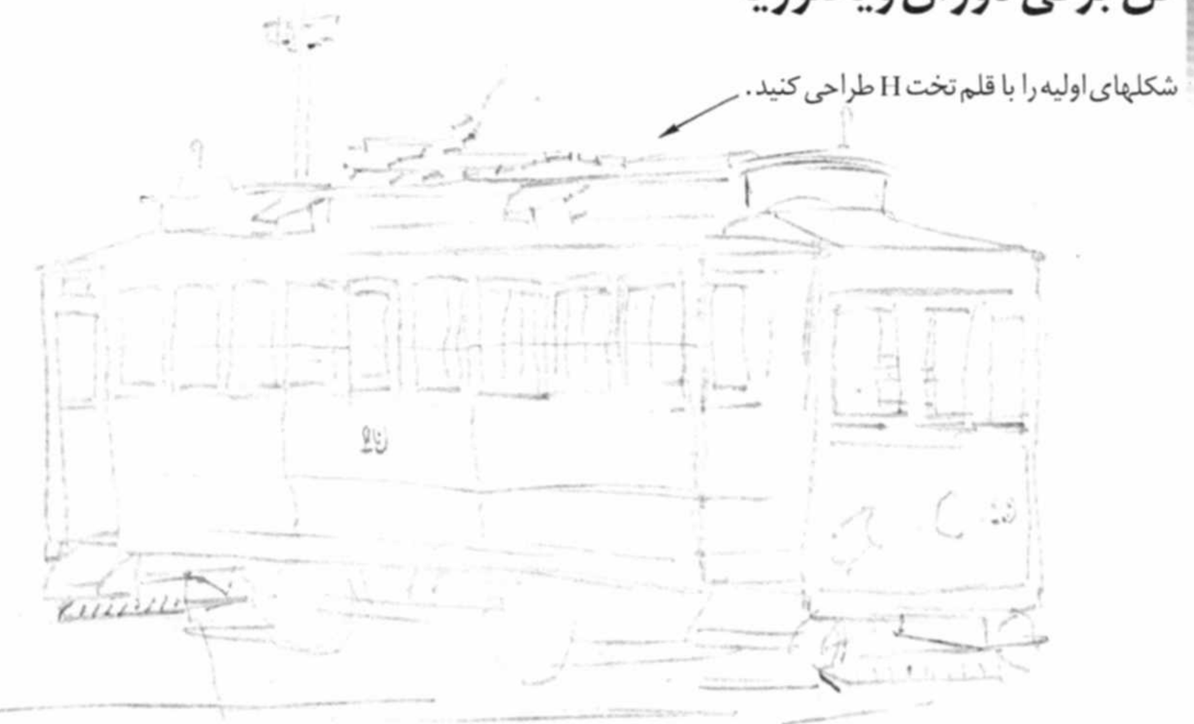

شکل را با قلم H طراحی کنید.
اصلاح خطوط طراحی و قرار دادن جزئیات هر عنصر را با نوک مداد HB انجام دهید.
سایه‌های ابتدایی را با نوک ضخیم مداد B شروع کنید. ابتدا نقاط تیره را جدا کنید. همزمان که تُنها تکمیل‌تر می‌شوند برای هاشور زدن و سایه‌های هموار هر جا که نیاز است حالت دستتان را تغییر دهید. خطوط نازک را با مداد HB پررنگ‌تر کنید.



سایه‌زدن را با مدادهای B3 و B تکمیل کنید، با فشار مداد روی کاغذ سطوح تیره ایجاد می‌شود.

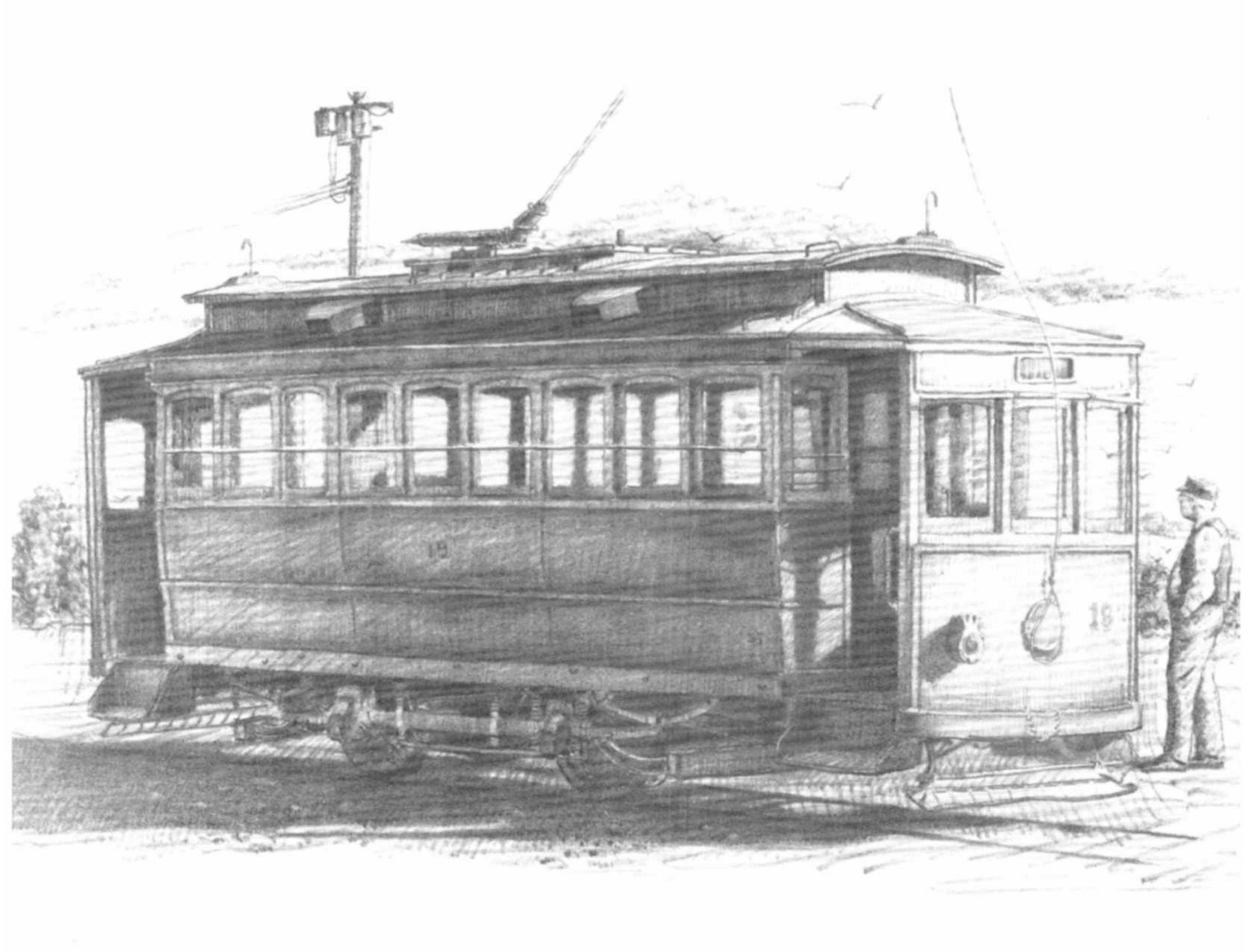
واگن برقی دوران ویکتوریا

شکلهای اولیه را با قلم تخت H طراحی کنید.



در مرحلهٔ ۳ از مداد B استفاده کنید. برای نتیجه گیری بهتر در سایه زدن روی استفاده از نوک مدادها دقت کنید ـ از نوک ضخیم برای خطوط هموار؛ و از نوک گرد و فشار مداد برای برجستگیها و دیگر خطوط استفاده می‌کنند. ابتدا نواحی تیره را جدا کنید و سپس نواحی حد وسط را سایه بزنید.

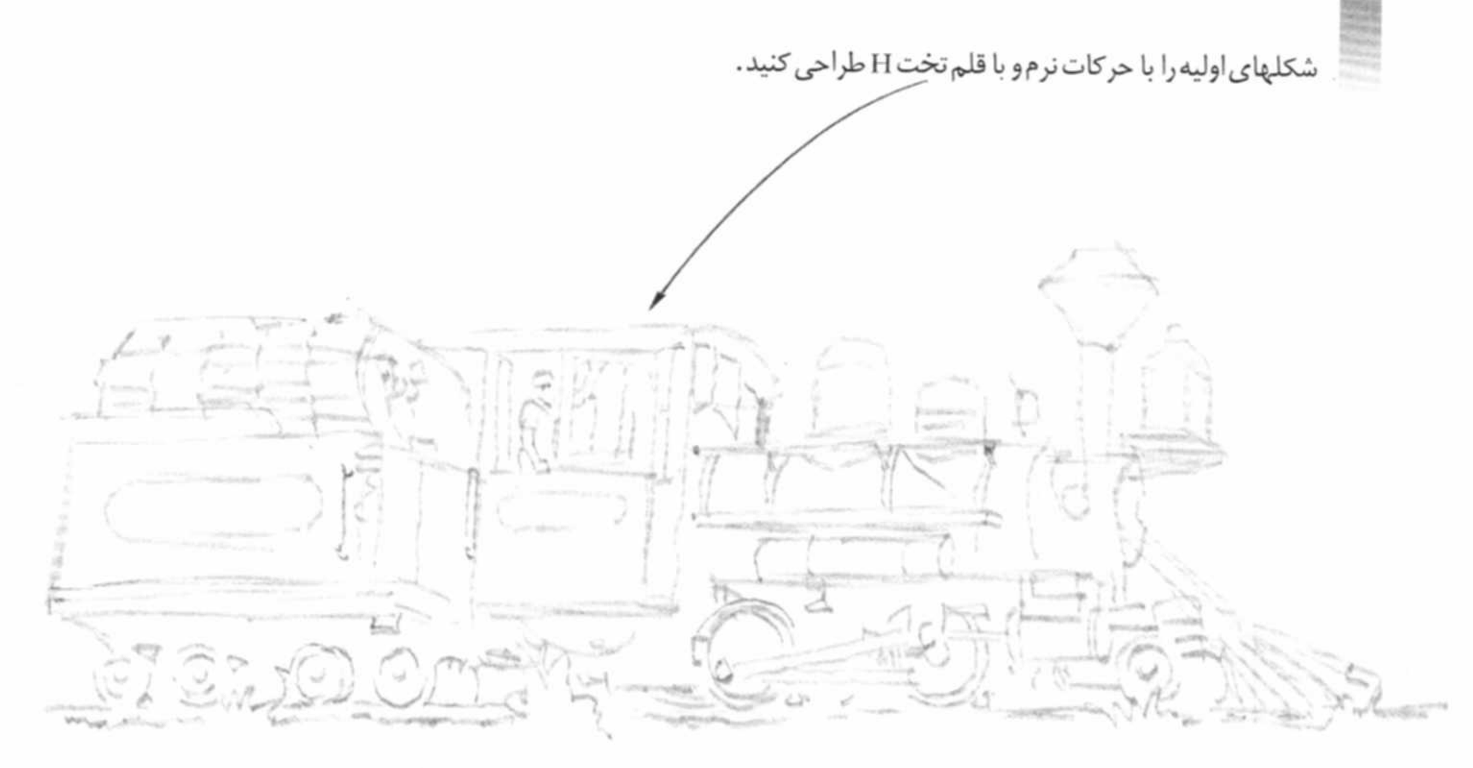
عناصر را با قلم H تبدیل به خطوط طراحی کنید.



برای دست یابی به تُنهای لایه لایه و الگوی شکلها برای واگن برقی از نوکهای ضخیم و گرد مدادهای B و B3 استفاده کنید.
برای سایه زدن و جزئیات پایانی از همه سمت مداد استفاده کنید.

لوکوموتیو قدیمی

شکلهای اولیه را با حرکات نرم و با قلم تخت H طراحی کنید.

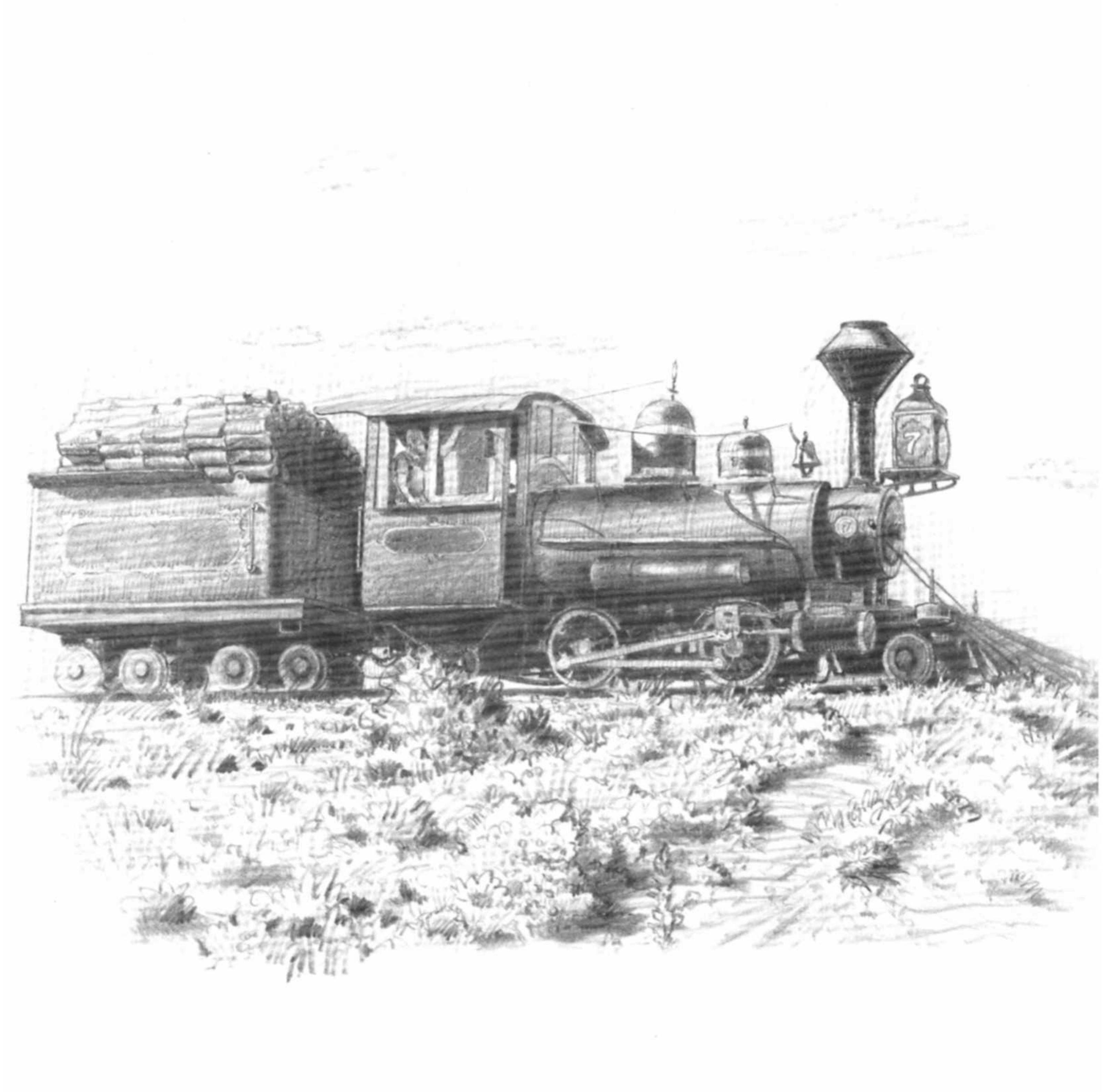


خطوط طراحی با مداد F

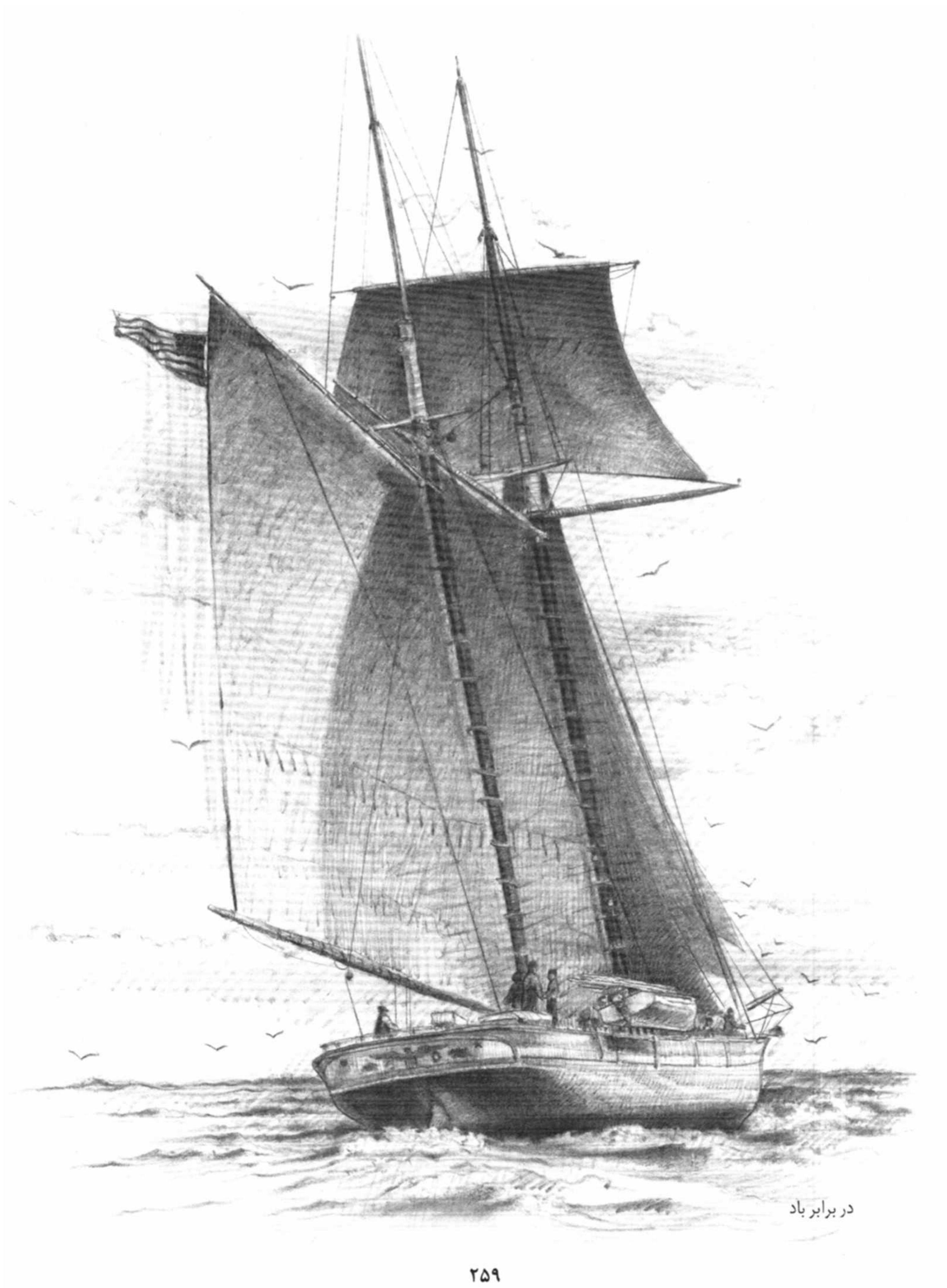
سایه‌های ابتدایی را مداد B

ابتدا به قسمتهای تیره کاملاً دقت کنید. همزمان که کارتان
را تکمیل می کنید جزئیات و خطوط طراحی را اصلاح کنید.

با مدادهای B و B3 کار کنید و دستتان را به زیردستی تکیه دهید.



این طراحی پیچیده با لایه‌های هاشورزده و بی نوری که تُنها را تیره‌تر می کند بوجود آمده است. برای برجستگیهای نهایی مداد B3 را فشار دهید و هر جا نیاز است نوع نوک مداد را تغییر دهید.

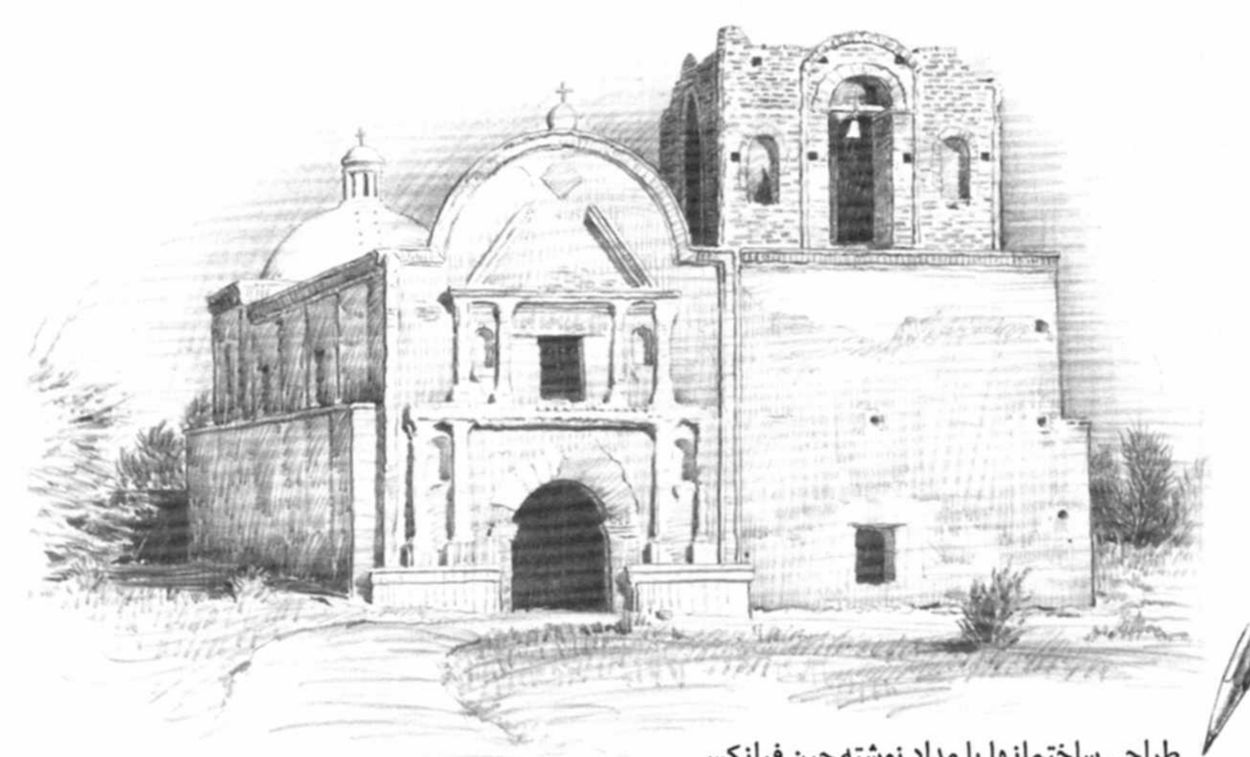


در برابر باد

بخش هشتم

طراحی ساختمان‌ها

نوشته جین فرانکس



طراحی ساختمانها با مداد نوشته جین فرانکس
آنچه از این کتاب می آموزید...

- اصول طراحی با مداد همانند پایه ای برای هنرهای دیگر
- متد مرحله به مرحله برای طراحی ترکیبات اصطبل‌ها،کلیساها، خانه ها و غیره
- توضیح نوک مدادهای مختلف و خطوطی که ایجاد می کنند
- تکنیکهایی برای سایه زدن با تغییر فشار مداد،لایه گذاریهای مختلف و اضافه کردن سایه روشن
- راههایی برای بهبود الگوی تفکر و درک دیدتان



توجه ـ این موضوعات طوری طراحی شده‌اند که هم از نزدیک و هم از فاصلهٔ ۵ تا ۶ فوتی دیده شوند.



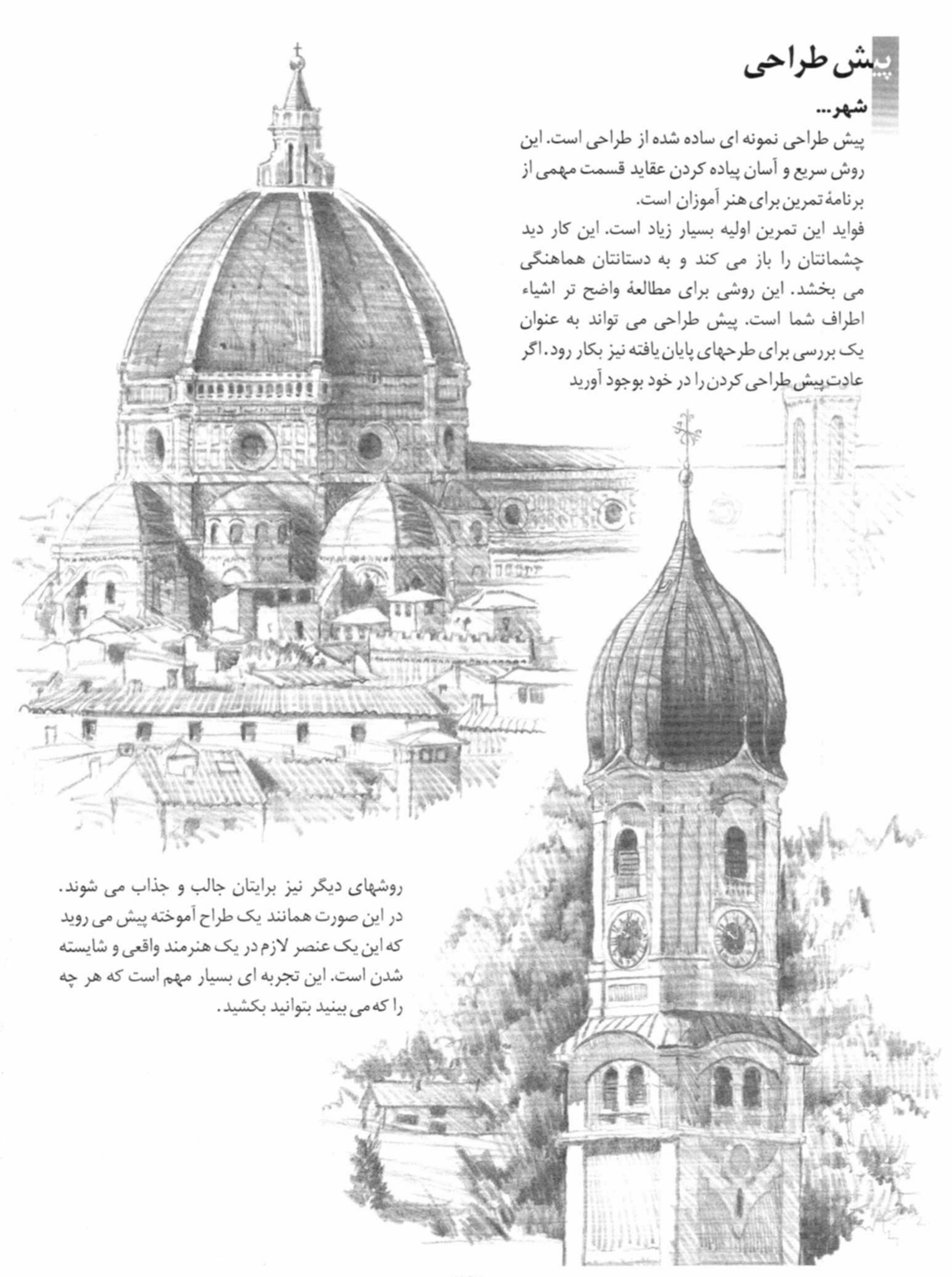
خانه دورهٔ ویکتوریا

پیش طراحی

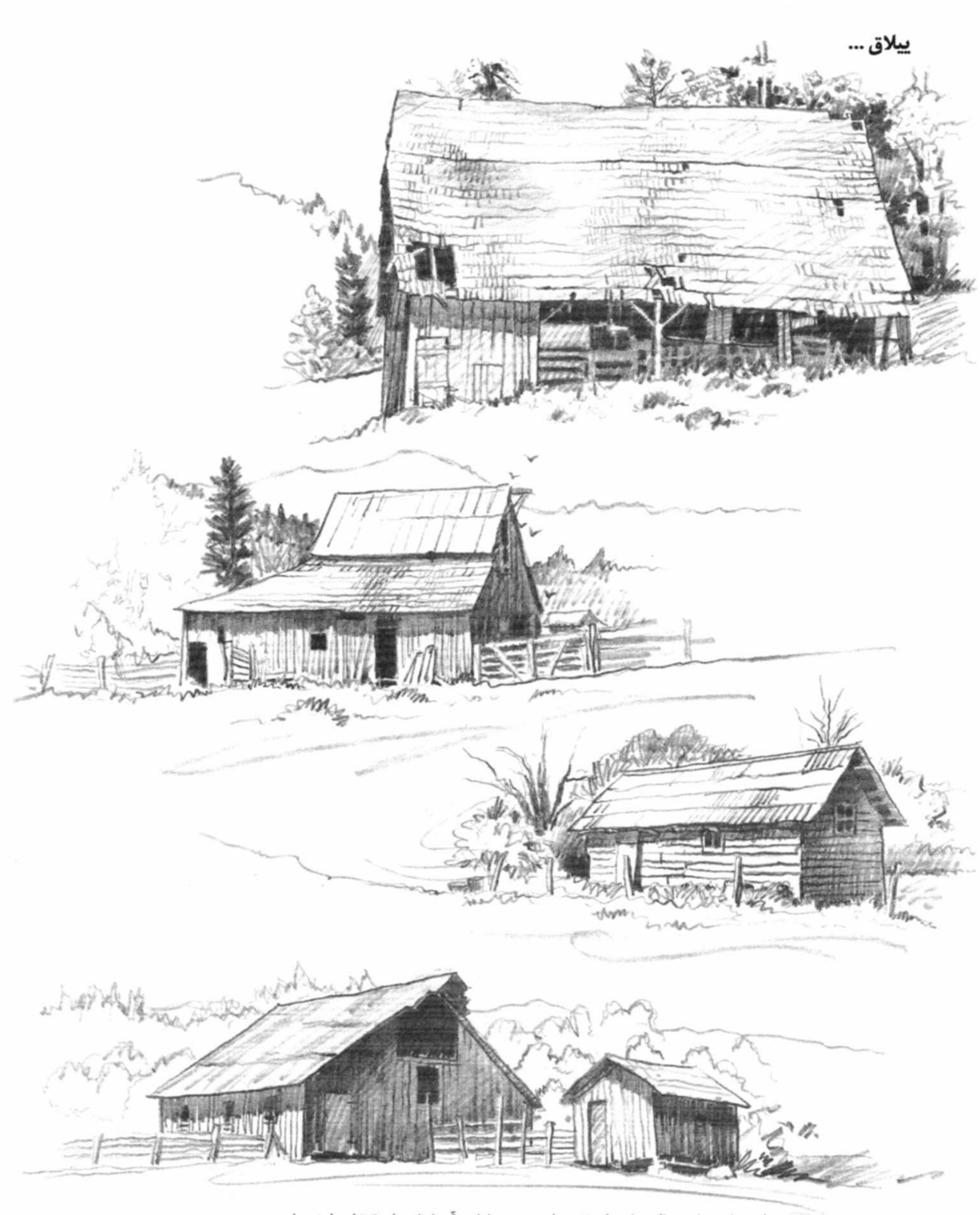
شهر...

پیش طراحی نمونه ای ساده شده از طراحی است. این روش سریع و آسان پیاده کردن عقاید قسمت مهمی از برنامهٔ تمرین برای هنر آموزان است.

فواید این تمرین اولیه بسیار زیاد است. این کار دید چشمانتان را باز می کند و به دستانتان هماهنگی می بخشد. این روشی برای مطالعهٔ واضح تر اشیاء اطراف شما است. پیش طراحی می تواند به عنوان یک بررسی برای طرحهای پایان یافته نیز بکار رود. اگر عادت پیش طراحی کردن را در خود بوجود آورید

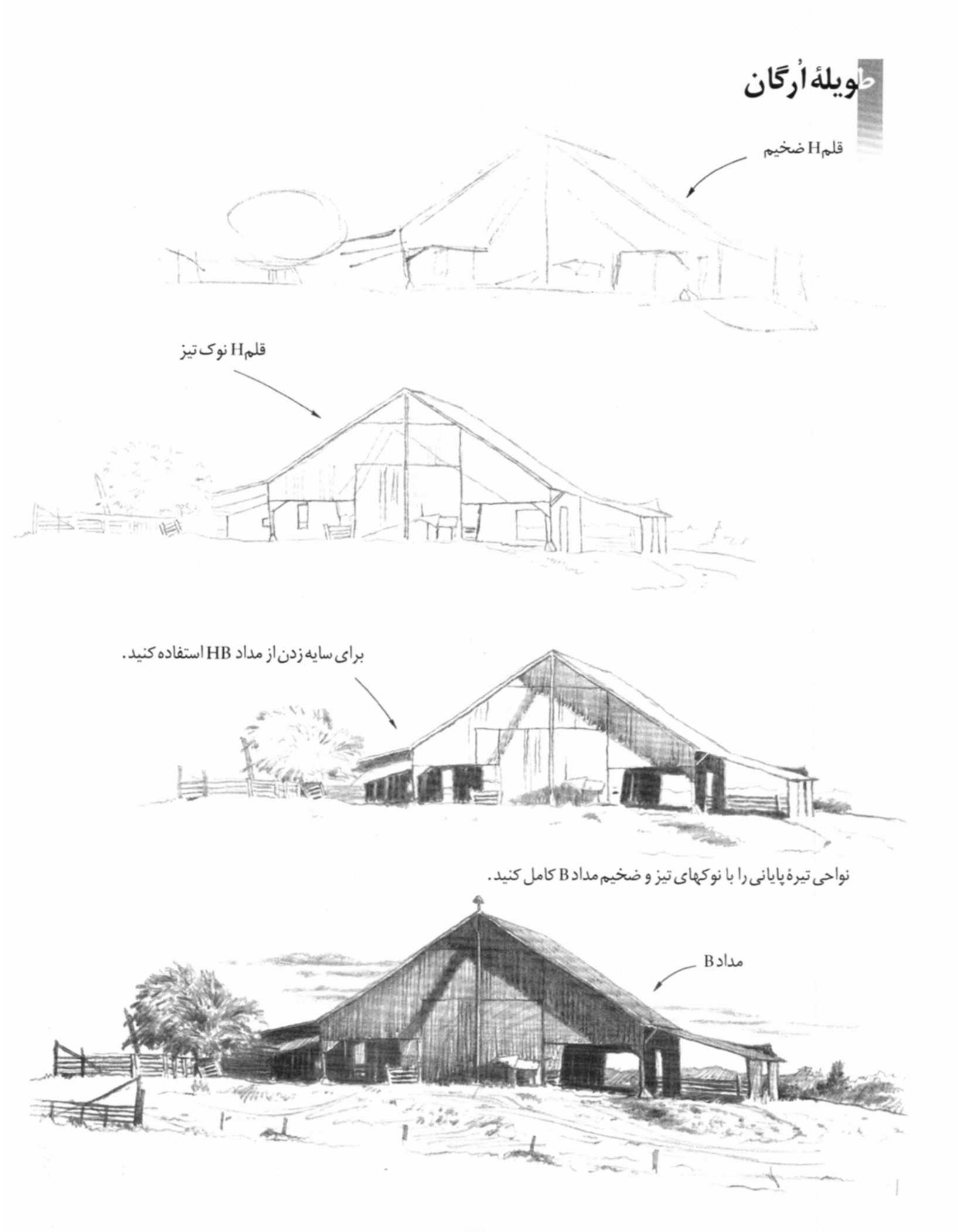


روشهای دیگر نیز برایتان جالب و جذاب می شوند. در این صورت همانند یک طراح آموخته پیش می روید که این یک عنصر لازم در یک هنرمند واقعی و شایسته شدن است. این تجربه ای بسیار مهم است که هر چه را که می بینید بتوانید بکشید.



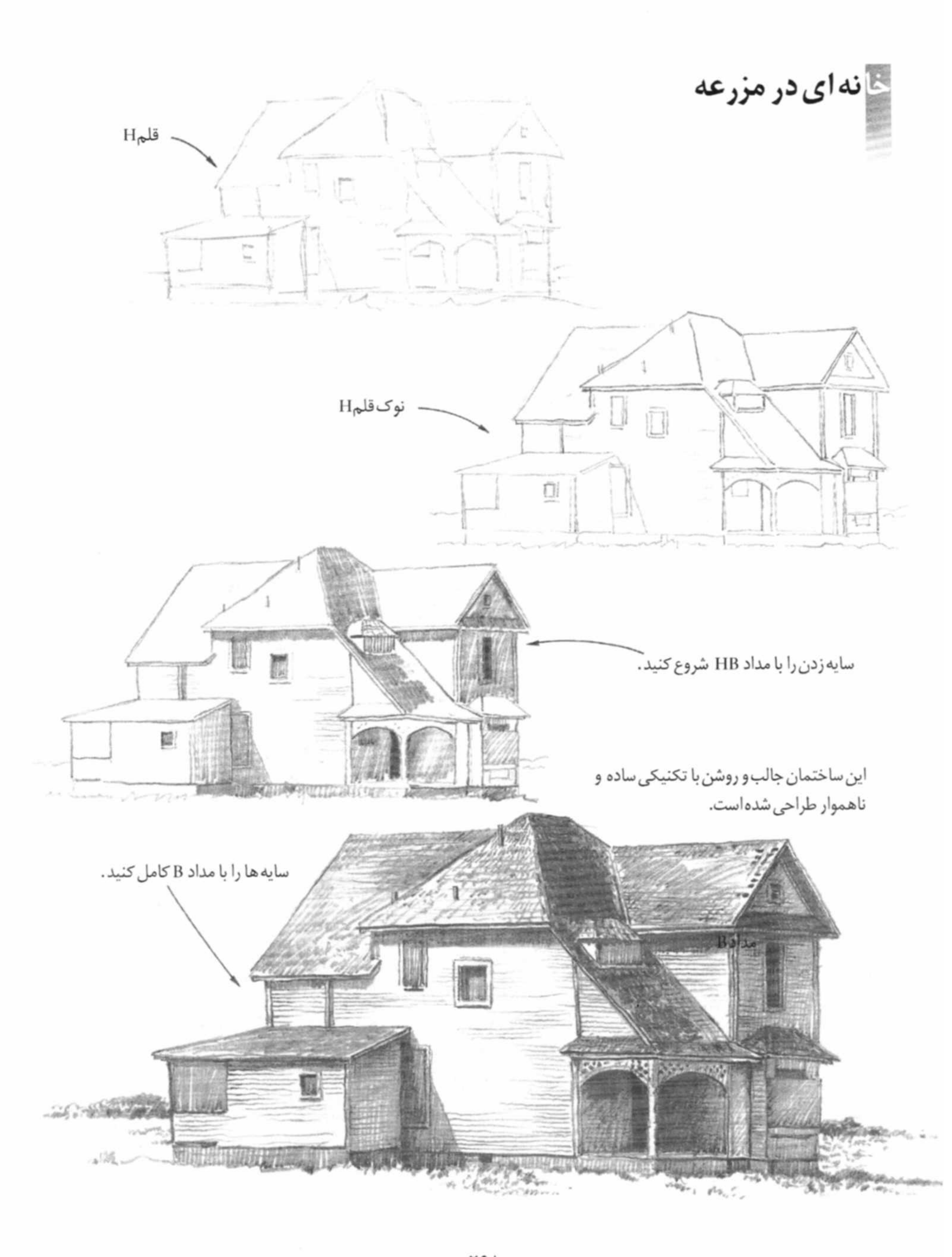
این طرحهای جالب با مداد B و نواحی تیرهٔ پایانی آنها با مداد B3 اجرا شده‌است.

طویلهٔ اُرگان



قلم H ضخیم
قلم H نوک تیز
برای سایه زدن از مداد HB استفاده کنید.
نواحی تیرهٔ پایانی را با نوکهای تیز و ضخیم مداد B کامل کنید.
مداد B

خانه ای در مزرعه



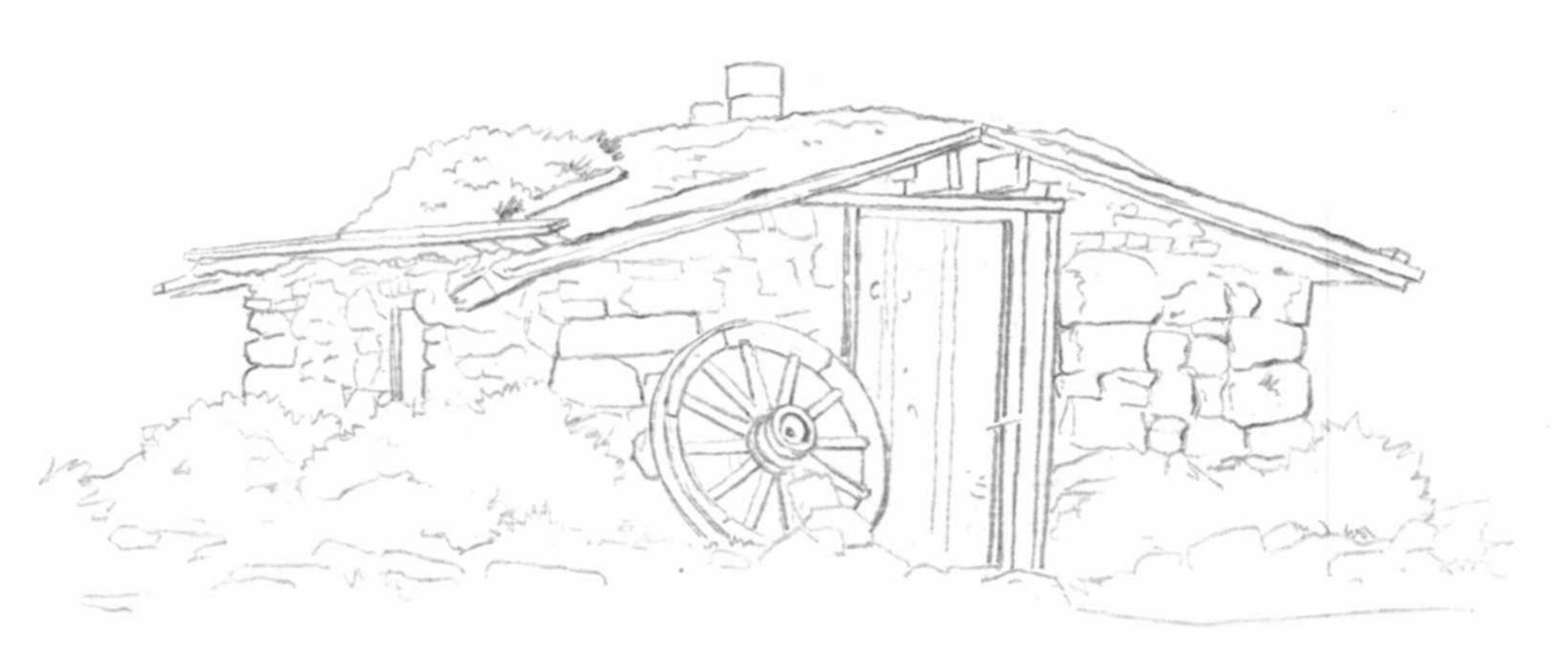
این ساختمان جالب و روشن با تکنیکی ساده و ناهموار طراحی شده است.

انبار

از حرکت سریع در متد سریع و آزادانه با مداد H برای طراحی این شکل استفاده کنید.

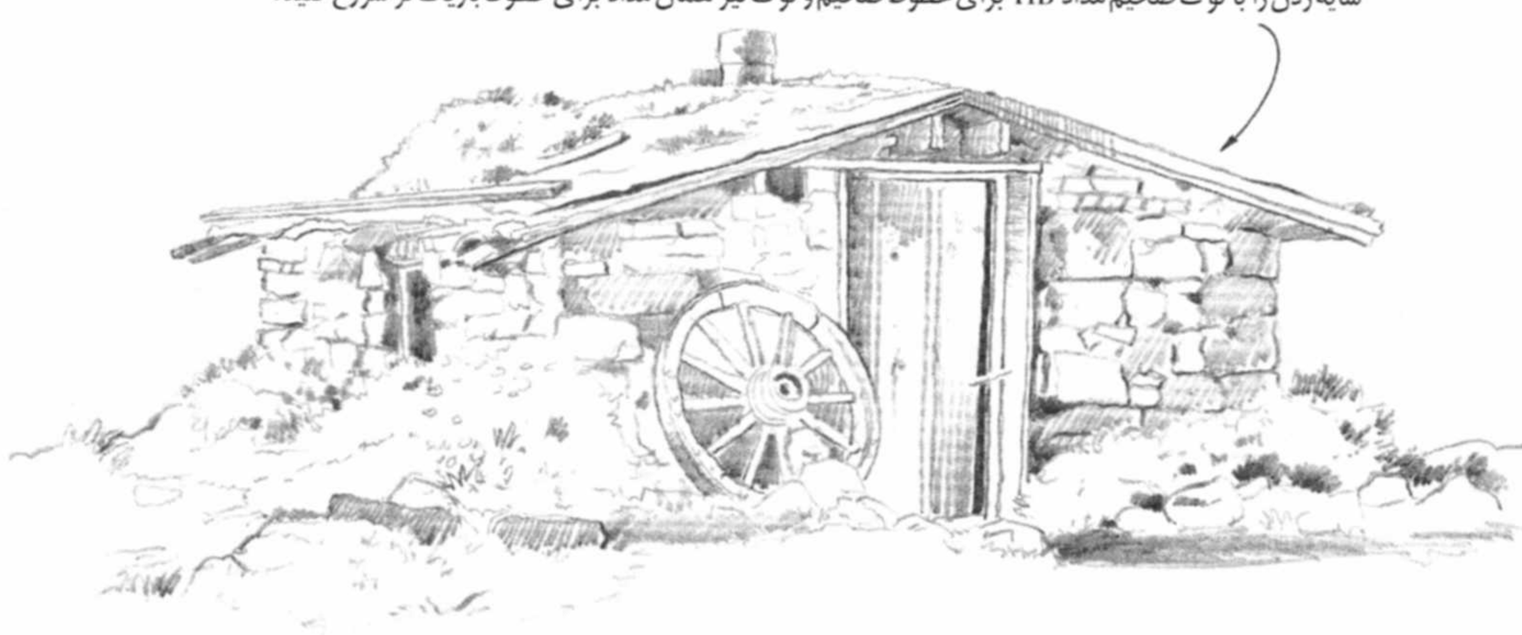


طرحها را با غلتاندن کنار قلمH برای‌خطوط عریض تر یا با نوک همان قلم برای خطوط نازک اصلاح کنید.



همزمان با تکمیل مراحل طرحتان، آن را با دقت مشاهده کنید و آنچه را تا کنون یاد گرفته اید در طراحی پایانیتان بکار ببرید.

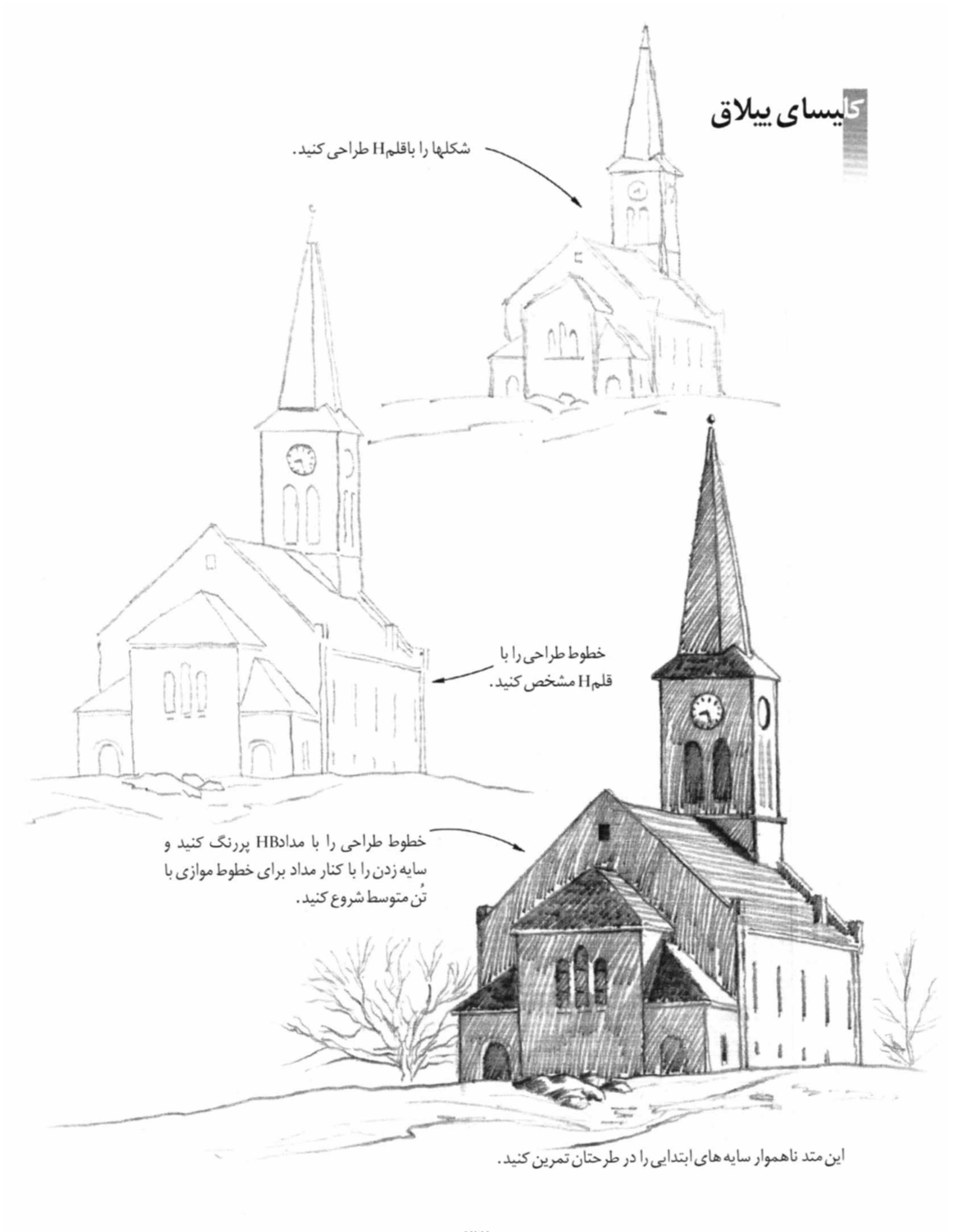
سایه‌زدن را با نوک ضخیم مداد HB برای خطوط ضخیم و نوک تیز همان مداد برای خطوط باریک‌تر شروع کنید.



سایه‌زدن ناهموار را با مداد HB ادامه دهید. از خطوط مستقیم و موازی و کمی صیقل‌داده شده استفاده کنید. برای نواحی تیرهٔ پایانی مداد را فشار دهید.

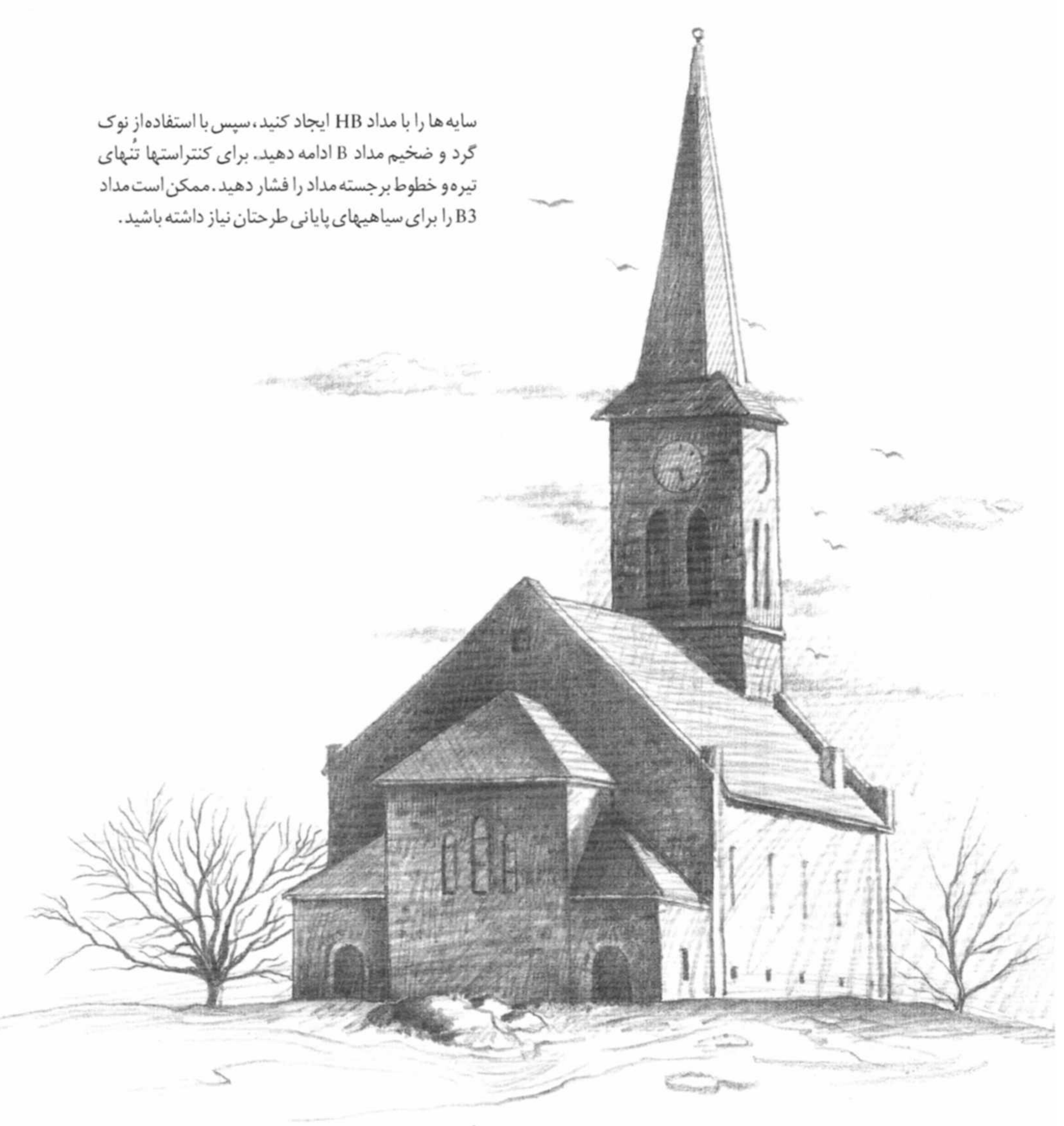
درختان در مرحلهٔ آخر برای ایجاد تأثیری خاص و طرحی متنوع اضافه شده‌اند.

کلیسای ییلاق



این متد ناهموار سایه های ابتدایی را در طرحتان تمرین کنید.

سایه ها را با مداد HB ایجاد کنید، سپس با استفاده از نوک گرد و ضخیم مداد B ادامه دهید. برای کنتراستها تُنهای تیره و خطوط برجسته مداد را فشار دهید. ممکن است مداد B3 را برای سیاهیهای پایانی طرحتان نیاز داشته باشید.



برای ایجاد کنتراستهای جذاب مانند این حالت خطوط کاملاً تیره را در کنار نواحی روشن قراردهید.

آسیاب بادی



طرح و شکل آسیاب بادی را با قلم تخت H بکشید.

خطوط طراحی را با نوک مداد HB اجرا کنید.

سایه های ابتدایی را بر روی خطوط قبلی با نوک تیز و ضخیم مداد B شروع کنید.
همزمان با اینکه تُنها تکمیل می شوند برجستگیهای تیره را اصلاح کنید.
در مرحلهٔ آخر در صفحهٔ بعد برای ایجادسایه و عمیق ترین نقاط سیاه، نوک گرد و ضخیم مداد B3 را فشار دهید.

این ساختار ساده به شما نشان می دهد که چگونه آغاز کنید.



با فشار نوک ضخیم مداد B برای ایجاد خطوط عریض زمینه را اجرا کنید.

این موضوع الهام بخش در محل اجتماعی در دانمارک قرار دارد.

کلبهٔ انگلیسی

کلبه را با قلم H طراحی کنید.

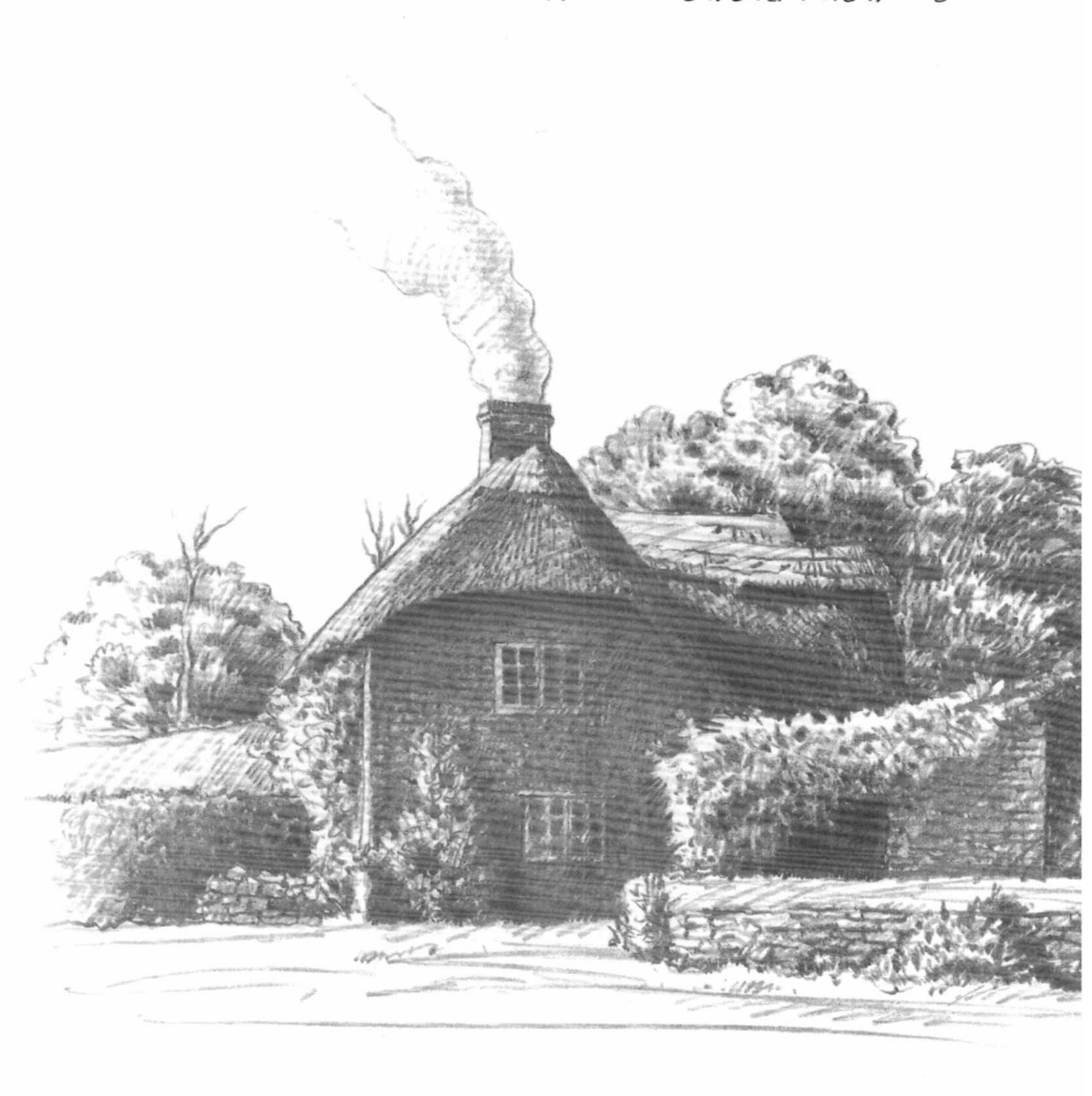
خطوط طراحی را با قلم تخت H اصلاح کنید.

طراحی را با مداد HB اجرا کنید، سپس سایه های ناهموار را با فشار دادن نوک گرد مداد شروع کنید. برای اجرای قسمتهای هموار از نوک گرد و ضخیم مداد B استفاده کنید. در اینجا دیوارهای سنگی و پشت بام کاهگلی را بکشید.

ابتدا خطوط را با دقت مطالعه کنید و سپس طرح را اجرا کنید.



پس از اینکه روشهای پایهٔ ابتدایی درذهنتان بوجود آمد، از موهبات زیادطراحی با مداد لذت خواهید برد. برای آثار خودتان تمام حالات نوک مدادها را تجربه کنید. مداد را در حالات مختلف در دستتان نگه دارید تا بفهمید که راحت ترین حالت برای‌شما کدام است. یاد بگیرید که در هرطرح تمام تُنها را ببینید و به هر موضوع با قدرت و توانی مطمئن نزدیک شویدتا به حالت دلخواه برسید.
هنگامی که هاشور می زنید و طرح را بی نور می کنید فشار دادن نوکهای گرد و ضخیم مداد را برای ایجاد بافت و جزئیات تجربه کنید.



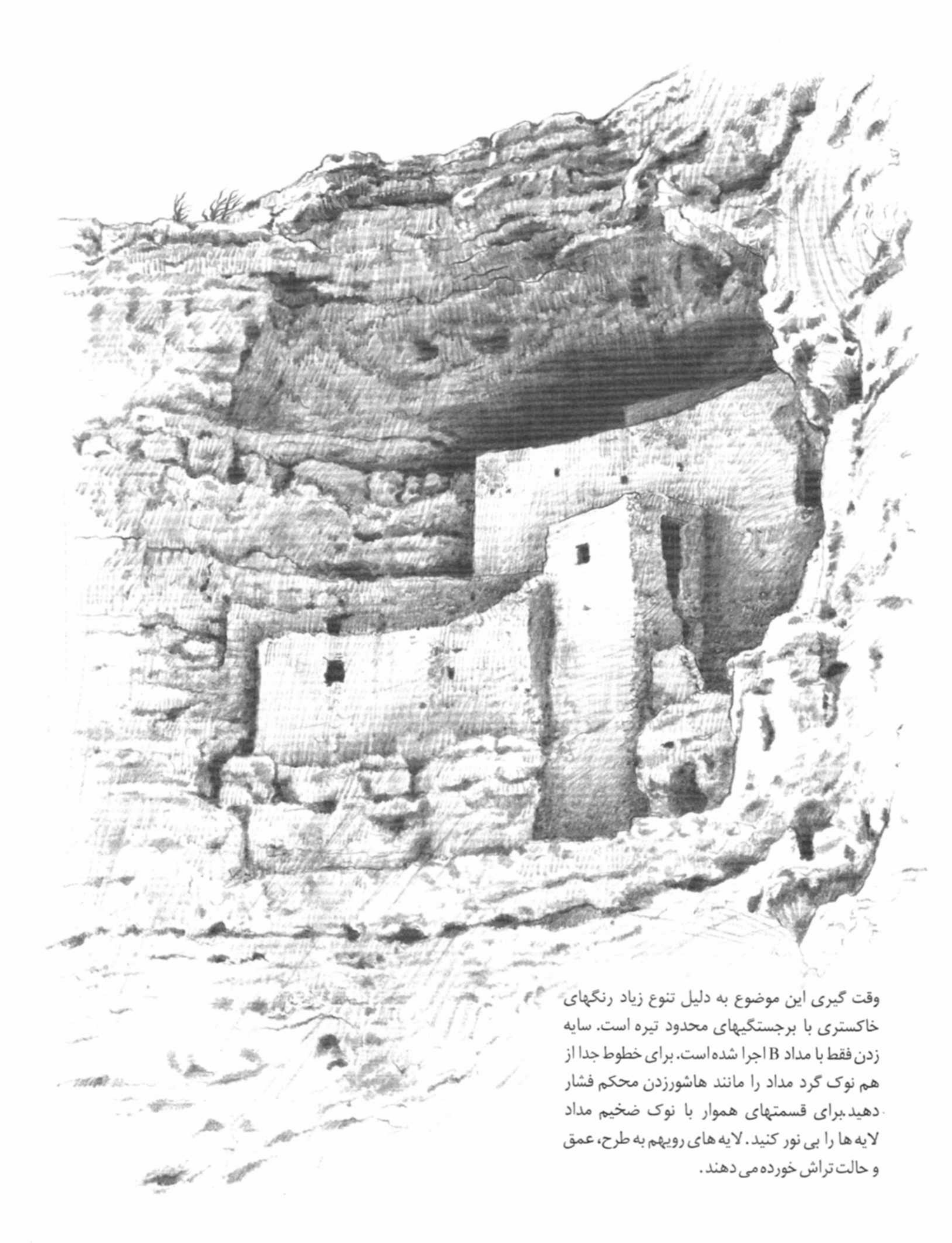


محل اقامت صخره ای

شکلهای ابتدایی را با قلم H که رو به بالا نگه داشته شده است بکشید.

عناصر را با نوک مداد F در خطوط طراحی مشخص کنید.

از طراحی تمام شده در صفحهٔ بعد برای مطالعهٔ اصلیتان استفاده کنید و مراحل طراحی در این صفحه را به عنوان راهنما ادامه دهید. با انواع نوکهای مداد B سایه ها را اجرا کنید. هر لایه را روی لایهٔ قبل بزنید.



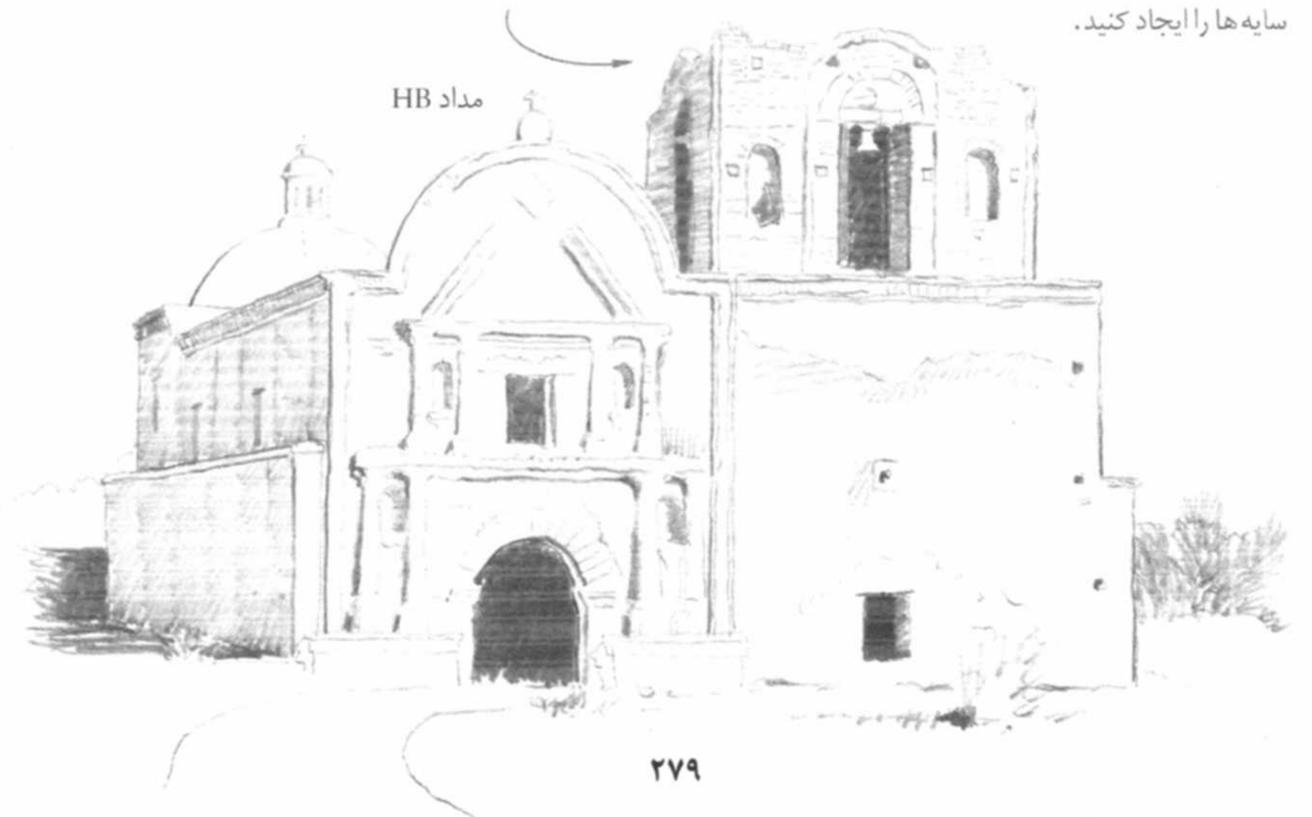
وقت گیری این موضوع به دلیل تنوع زیاد رنگهای خاکستری با برجستگیهای محدود تیره است. سایه زدن فقط با مداد B اجرا شده است. برای خطوط جدا از هم نوک گرد مداد را مانند هاشورزدن محکم فشار دهید. برای قسمتهای هموار با نوک ضخیم مداد لایه ها را بی نور کنید. لایه های رویهم به طرح، عمق و حالت تراش خورده می دهند.

قصر اسپانیایی

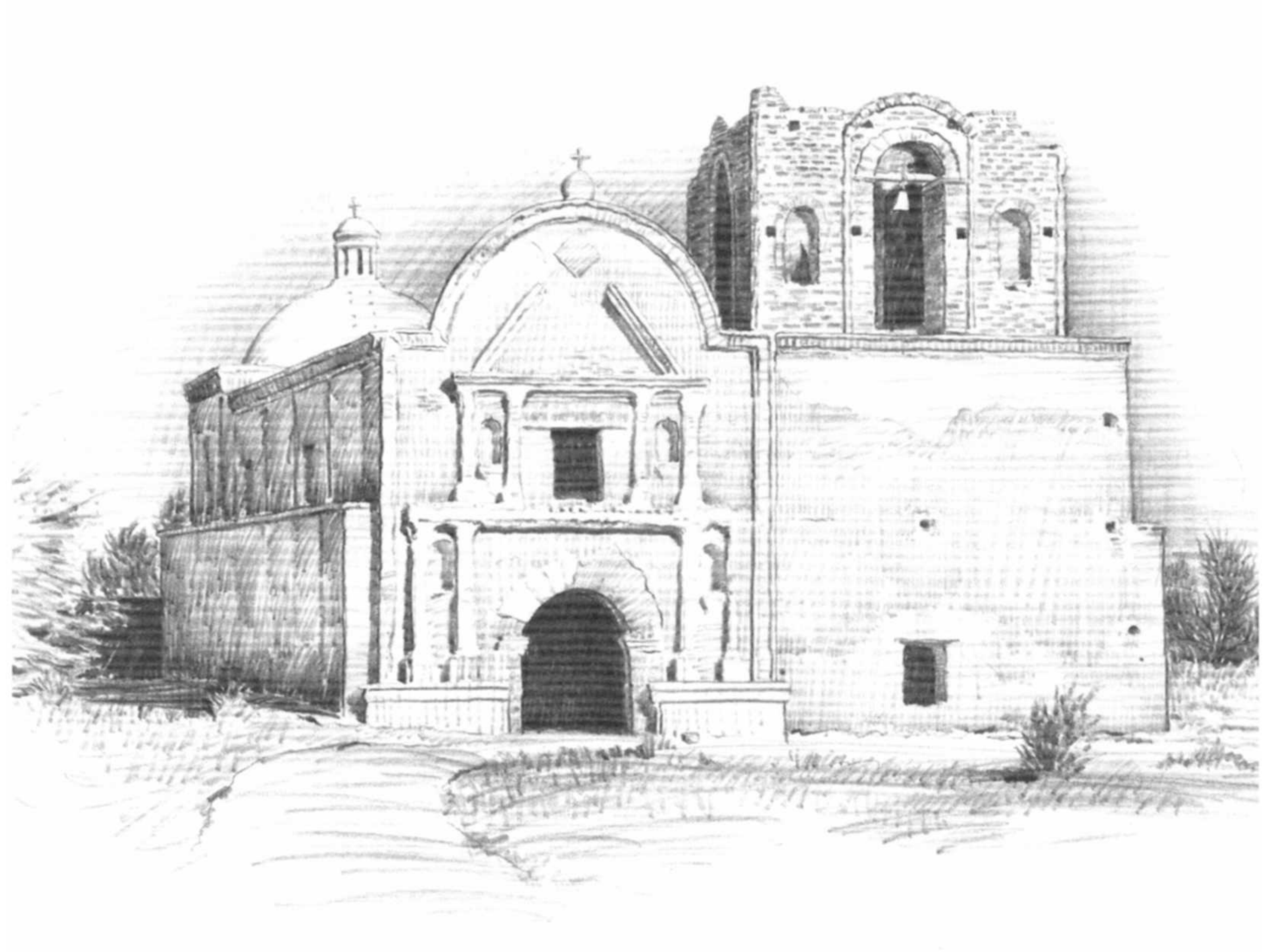
با قلم B طراحی کنید.

خطوط طراحی را با نوک تیز مداد F

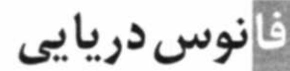
این مراحل ساده نشان می دهند که چگونه یک موضوع پیچیده را در یک متد مستقیم تکمیل کرد.در مرحلهٔ ۱ شکلها را بکشید و در مرحلهٔ ۲ عناصر را در خطوط طراحی مشخص کنید. در مرحلهٔ ۳ با کنار و نوک ضخیم مداد با خطوط ناهموار، نواحی تیره و سایه ها را ایجاد کنید.



از نوک کشیدهٔ مداد HB برای خطوط نرم و عریض در زمینه استفاده کنید.



متد کوتاه سایه زدن- با مدادهای HB و B - نشان می دهد که چگونه نواحی تیره و روشن می توانند موضوعی را جذاب نشان دهند.



فانوس دریایی

نوک مداد F

قلم H

برای ایجاد خطوط تیره در جهات مختلف در درخت نوک ضخیم مداد B را فشار دهید.

پس از طراحی و قرار دادن جزئیات عناصر در یک خط طراحی شروع، به سایه زدن فانوس دریایی با استفاده از فشار نوک مداد HB برای خطوط ریز، و نوک ضخیم آن برای خطوط عریض و هموار کنید. لایه ها را روی لایه های تُنها و هاشورها ایجاد کنید.

برای چمن ها مداد B را فشار دهید، نقاطی تیره و روشن ایجاد کنید و در وسط آنها، نواحی را سفید باقی بگذارید تا میان خطوط تیره را نشان دهد.

خورشید در هنگام طلوع نور زیبا و جذابی را روی این ساختمانهای استوانه ای و دایره ای می تاباند.
کنتراستهای تیره و روشن را نیز ایجاد کنید.



فشار مداد را برای تُنهای تیره و حد وسط تغییر دهید. برای نواحی سیاه پایانی در تمام نقاط، مداد را خیلی محکم فشار دهید. پرنده ها را با نوک تخت مداد HB اضافه کنید.

مدرسه



برای طراحی اولیه از مداد تخت H استفاده کنید.

تمام عناصر را با مداد F ایجاد کنید.

سایه زدن را با کنار و نوک مداد HB شروع کنید.همینطور که پیش می روید لایه های زیادی ایجاد کنید.خطوط جزئیات را هر جا که نیاز است پررنگ تر کنید.

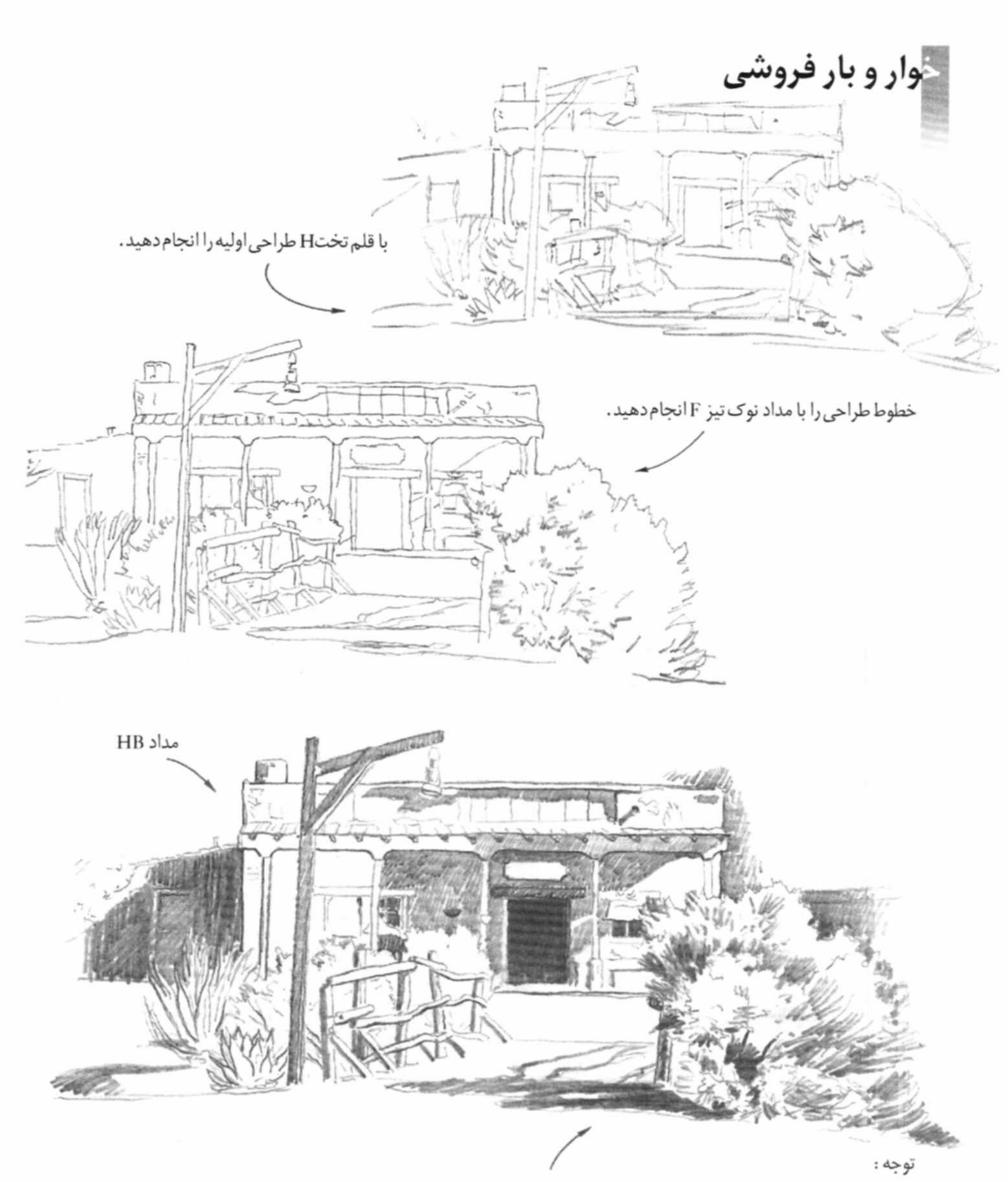
برای سایه های ابتدایی از مداد HB استفاده کنید، سپس سایه زدن را با کنار نوک ضخیم مداد B ادامه دهید. طرح را با نوک تیز مداد برای برجستگیهای تیره به پایان برسانید.

زمینهٔ طرح اختیاری است... اگر دوست ندارید می توانید فقط ساختمان را بکشید.



این ساختمان را با دقت و صبر اجرا کنید. قسمتهایی از کاغذ را برای سایه های روشن سفید باقی بگذارید. سایه ها را به دلیل کنتراست و تلألو در نواحی عمیق انتخاب کنید. برای تُنهای حد وسط از انواع نوکهای مداد نرم B استفاده کنید. نواحی تیره و برجستگیهای پایانی را با مداد B3 انجام دهید.

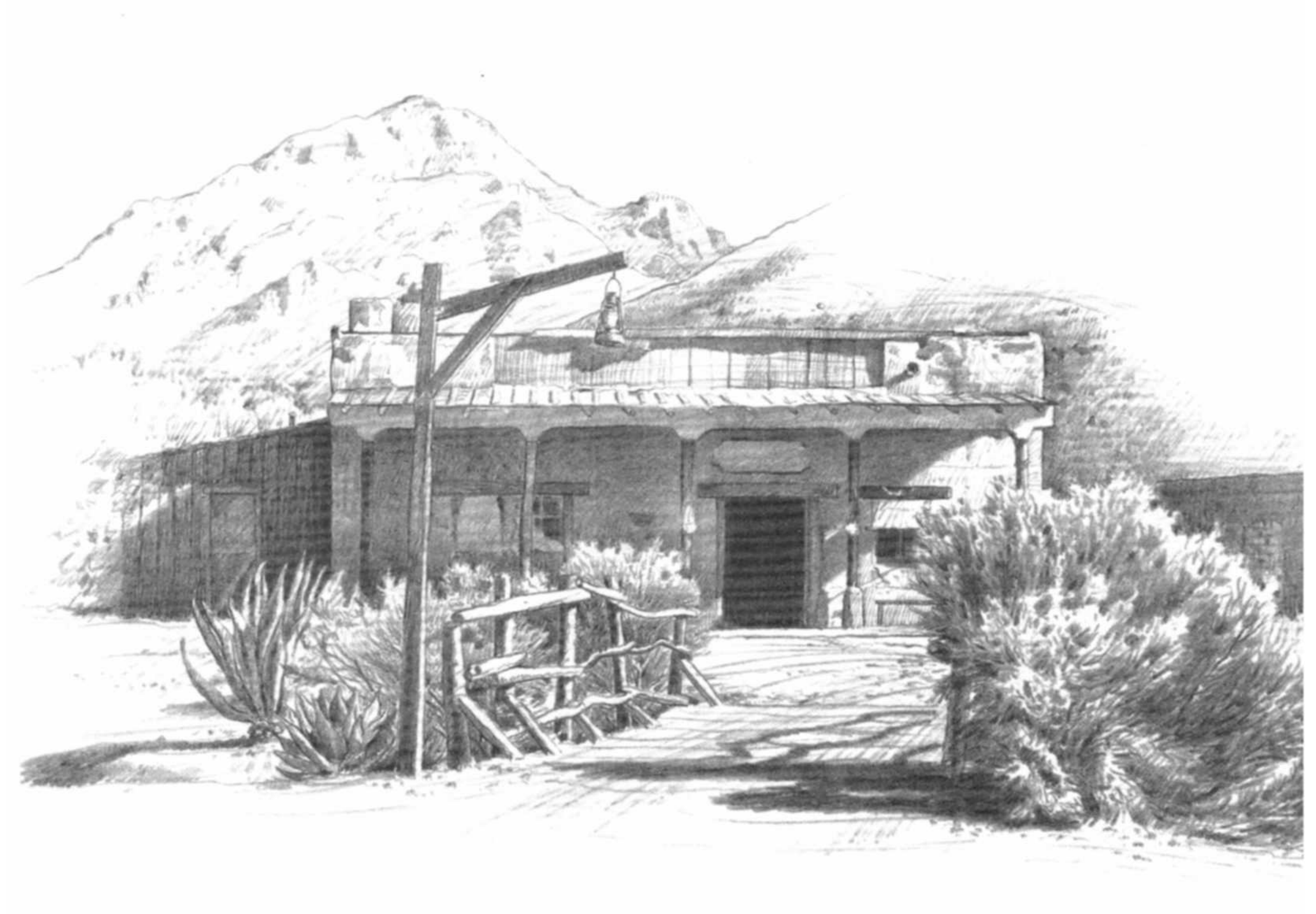
خوار و بار فروشی



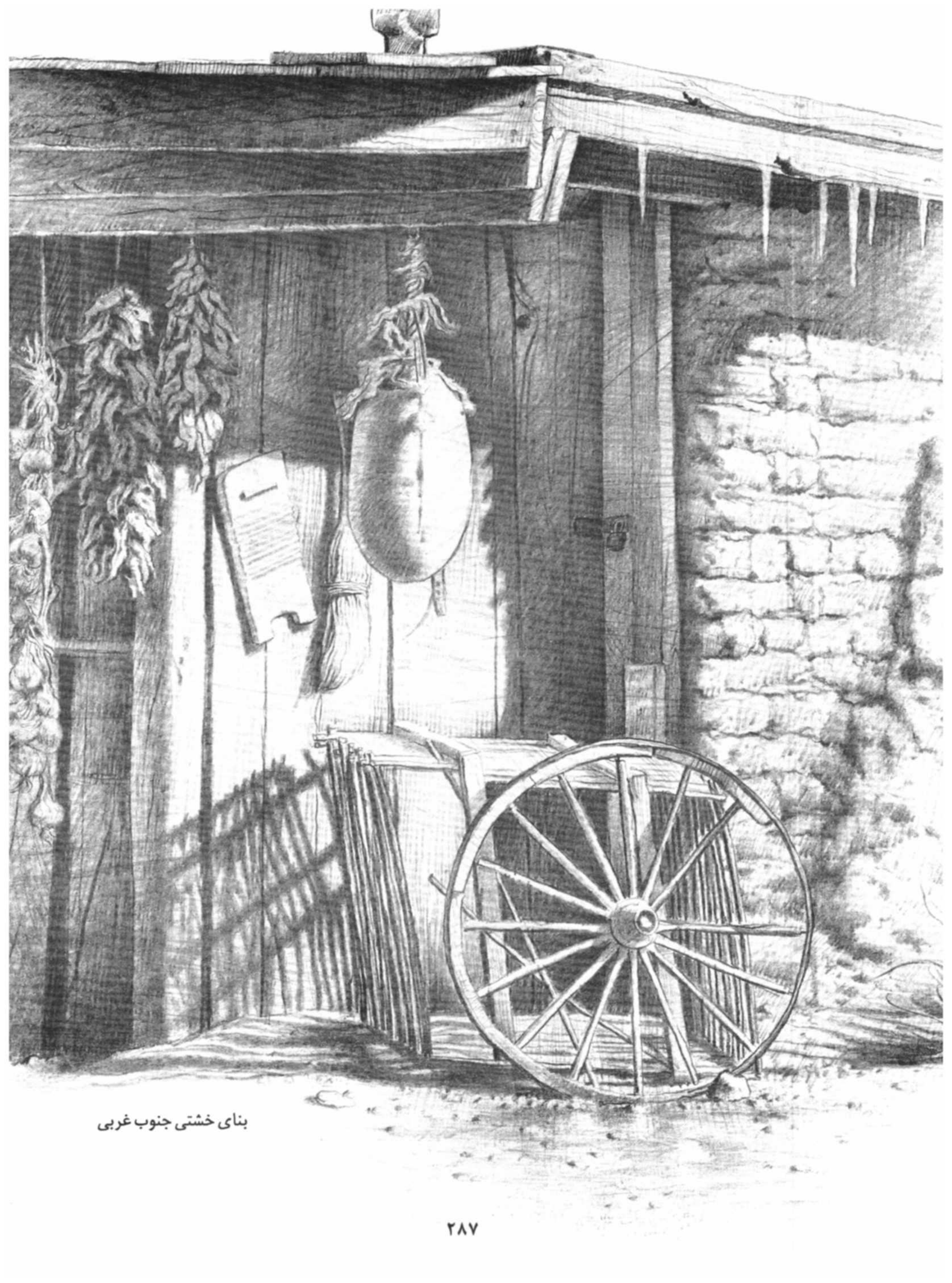
توجه :

از این مراحل طراحی فقط به عنوان راهنمایی برای شروع کار استفاده کنید. پس از اینکه عناصر خوار و بار فروشی معین شدند، سپس سایه زدن با مدادHB را شروع کنید. هر جا به هر نوع نوک مدادی نیاز دارید از همان استفاده کنید و مدادهایتان را در حین طراحی آزادانه عوض کنید. ابتدا نواحی تیره و سایه ها را اجرا کنید- سپس بقیهٔ تُنها را اجرا کنید.

سایه‌های نهایی را با مدادهای HB و B انجام دهید.



با مشاهدهٔ دقیق، تلاش متمرکز و تمرین مداوم می‌توان بر سختی یک طراحی پیچیده غلبه کرد. مداد وسیله‌ای طبیعی و نرمال برای استفادهٔ تمام مردم است. آن را باور کنید و با آن طراحی کنید!



بنای خشتی جنوب غربی



بخش نهم

طراحی اشیاء

نوشته جین فرانکس



چگونه اشیاء را با مداد طراحی کنیم نوشته جین فرانکس
آنچه از این کتاب می آموزید ...

- اصول ابتدایی طراحی با مداد به عنوان یک پایه برای هنرهای دیگر
- متد پله به پله برای ارائهٔ ترکیبات مدادی از طرح اولیه تا سایه زدن و به پایان رساندن طراحی
- اطلاعاتی برای انتخاب و استفاده از مواد طراحی
- توصیف نوکهای متفاوت مدادها و ارتباط آنها با خطوط
- تکنیکهایی برای سایه زدن و استفادهٔ تدریجی از تنها در مقیاس ارزشها
- مهارتهایی برای پیشرفت زبردستی و شدت درک بصری شما



خرس زمان ویکتوریا

پیش طراحی

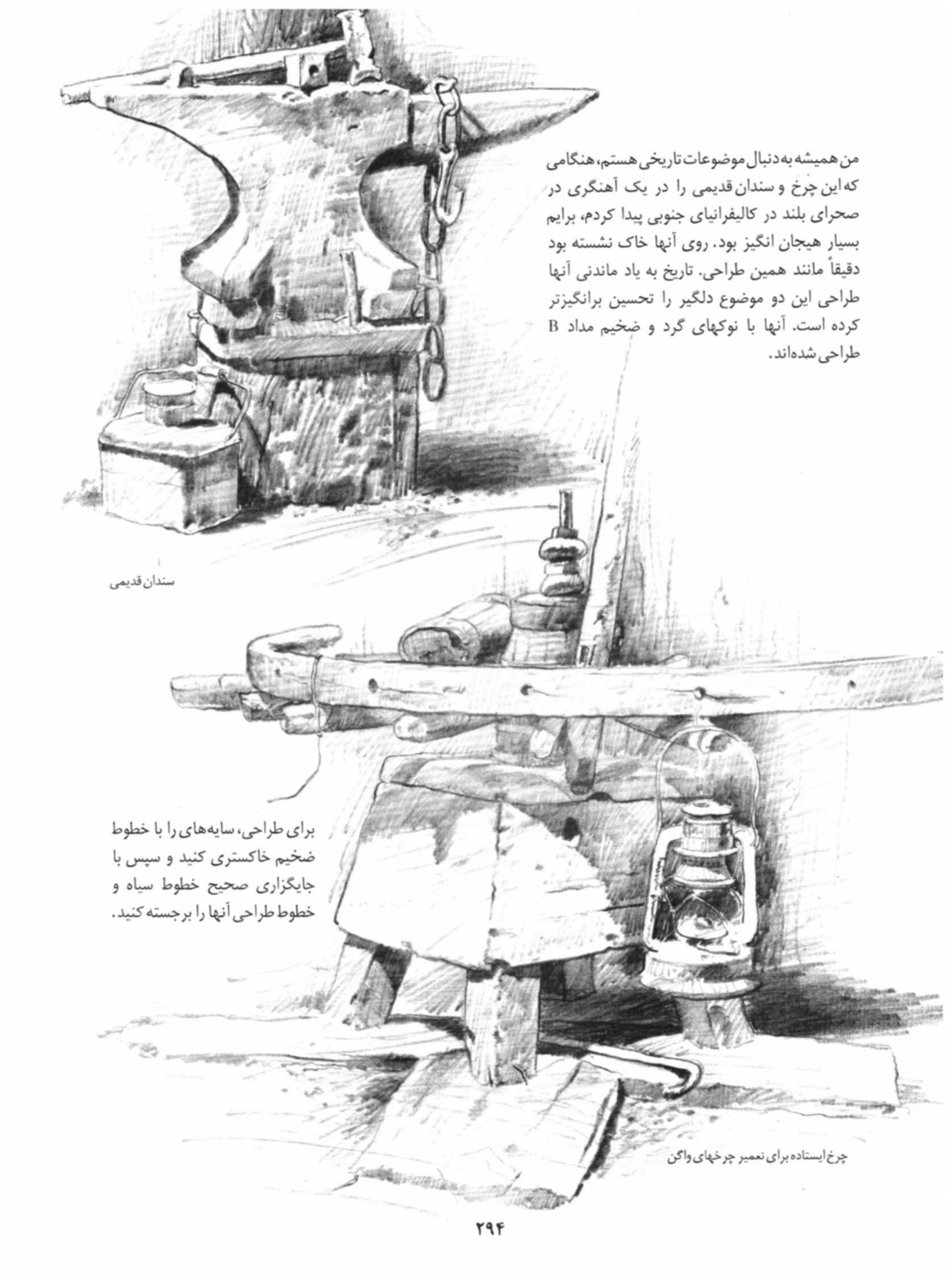


چرا پیش طراحی؟

پیش طراحی نمونه‌ای ساده شده از طراحی است. این روش سریع و آسان پیاده کردن عقاید قسمت مهمی از برنامهٔ تمرین برای هنر آموزان است. فواید این تمرین اولیه بسیار زیاد است. این کار دید چشمانتان را باز می‌کند و به دستانتان هماهنگی می‌بخشد. این روشی برای مطالعهٔ واضح تر اشیاء اطراف شما است. پیش طراحی می‌تواند به عنوان یک بررسی برای طرحهای پایان یافته نیز بکار رود.

اگر عادت پیش طراحی کردن را در خود بوجود آورید روشهای دیگر نیز برایتان جالب و جذاب می‌شوند. در این صورت همانند یک طرح آموخته پیش می‌روید که این یک عنصر لازم در یک هنرمند واقعی و شایسته شدن است. این تجربه‌ای بسیار مهم است که هر چه را که می‌بینید بتوانید بکشید.

وسایل چوبی این صفحه با نوک تیز قسمت تخت مداد B اجرا شده است و برجستگیها و خطوط آن با نوک مداد اجرا شده‌اند.



من همیشه به دنبال موضوعات تاریخی هستم، هنگامی که این چرخ و سندان قدیمی را در یک آهنگری در صحرای بلند در کالیفرانیای جنوبی پیدا کردم، برایم بسیار هیجان انگیز بود. روی آنها خاک نشسته بود دقیقاً مانند همین طراحی. تاریخ به یاد ماندنی آنها طراحی این دو موضوع دلگیر را تحسین برانگیزتر کرده است. آنها با نوکهای گرد و ضخیم مداد B طراحی شده‌اند.

سندان قدیمی

برای طراحی، سایه‌های را با خطوط ضخیم خاکستری کنید و سپس با جایگزاری صحیح خطوط سیاه و خطوط طراحی آنها را برجسته کنید.

چرخ ایستاده برای تعمیر چرخهای واگن



گریپ فروت

۱

نوک تختH

۲

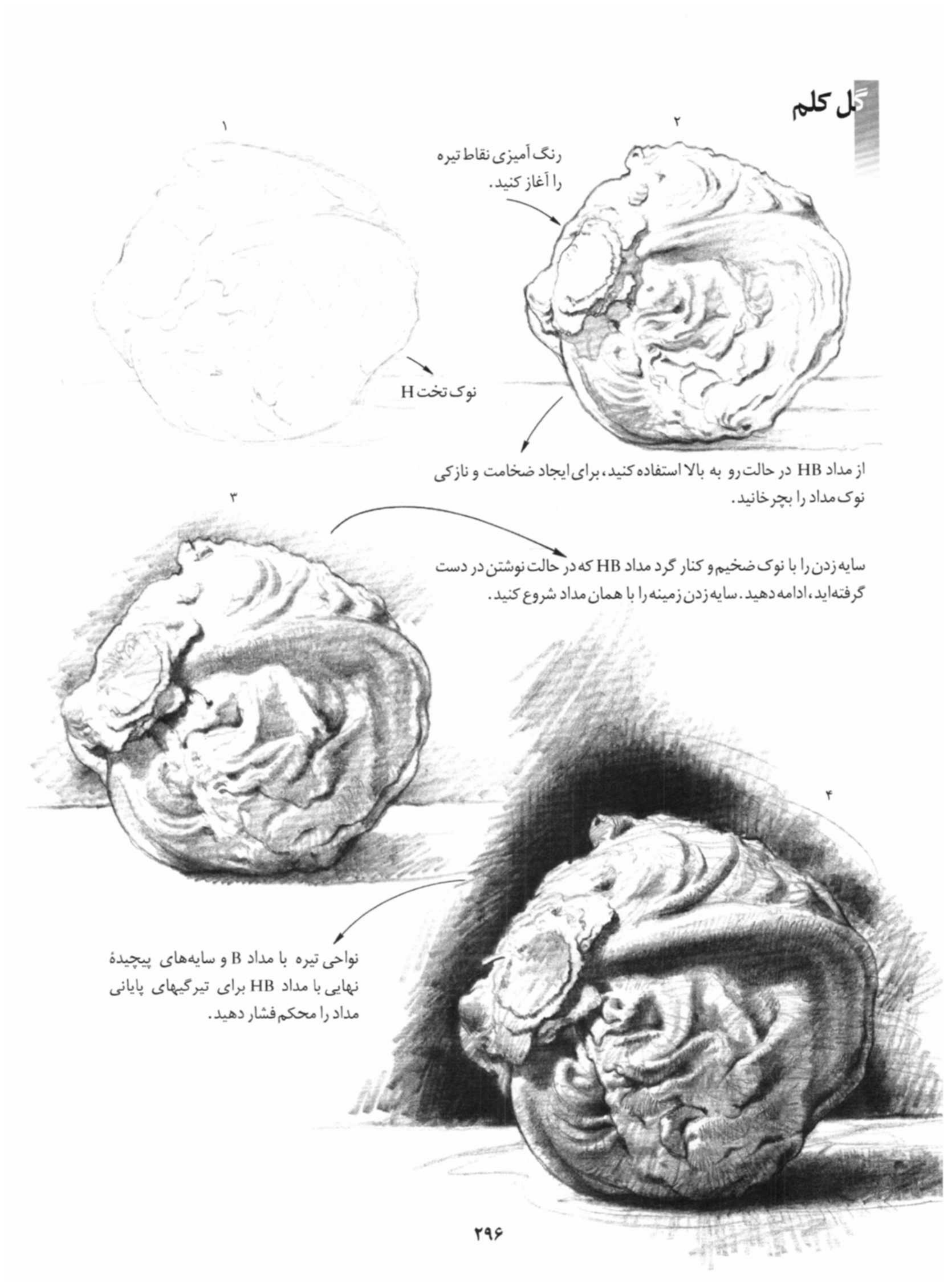
خطوط با استفاده از کنار و نوک مداد F ایجاد شده‌اند.

۳

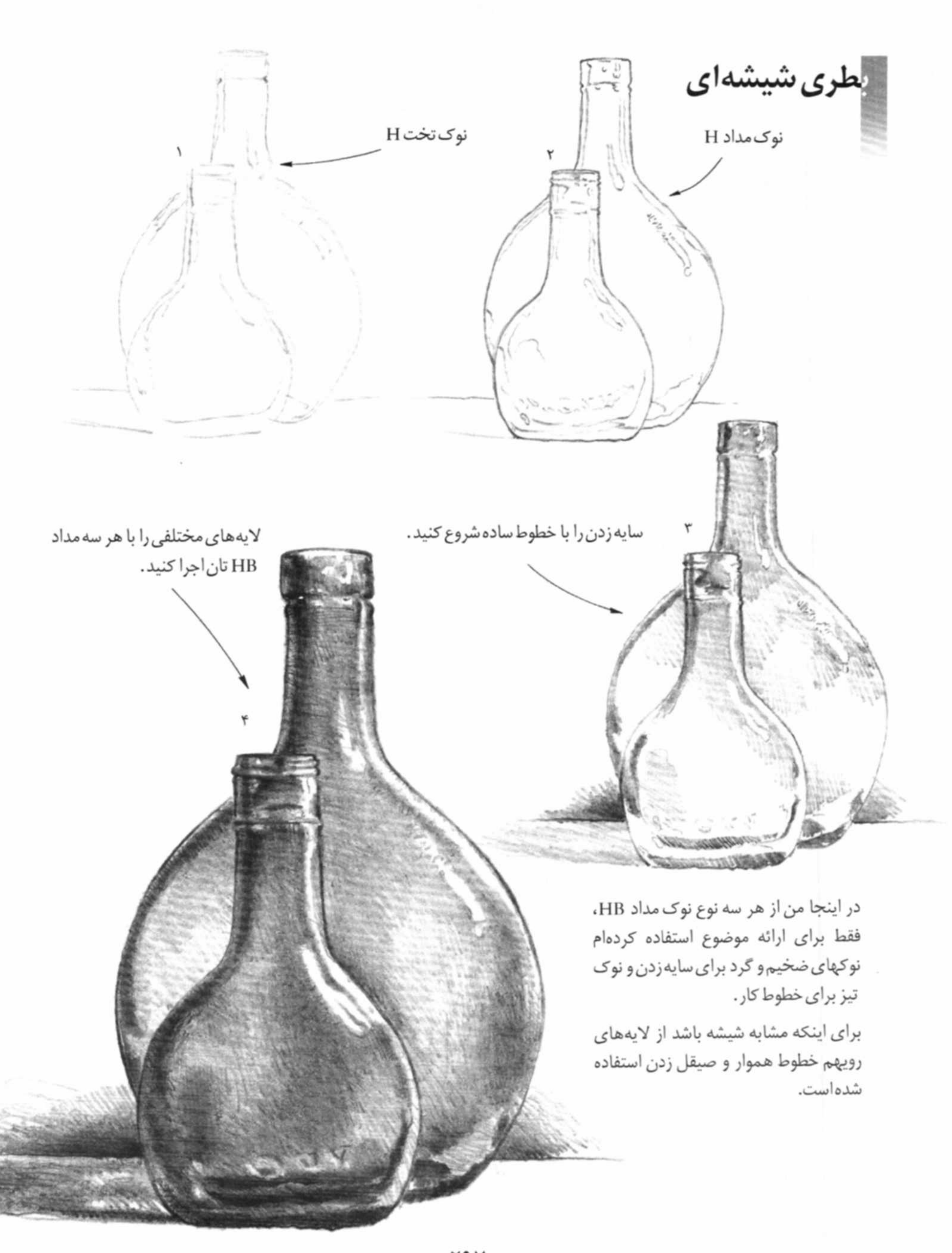
از نوک ضخیم مداد F استفاده کنید و برای نشان دادن صافی و همواری از کنار نوک مداد استفاده کنید.

۴

برای سایه‌های عمق از مدادهای B و HB استفاده کنید. نقاط فرورفته را با کنار نوک مداد و با استفاده از مدادHB با صیقل دادن روشن ایجاد کنید.


گل کلم
۱
۲
رنگ آمیزی نقاط تیره
را آغاز کنید.
نوک تخت H
از مداد HB در حالت رو به بالا استفاده کنید، برای ایجاد ضخامت و نازکی
نوک مداد را بچرخانید.
۳
سایه‌زدن را با نوک ضخیم و کنار گرد مداد HB که در حالت نوشتن در دست
گرفته‌اید، ادامه دهید. سایه‌زدن زمینه را با همان مداد شروع کنید.
۴
نواحی تیره با مداد B و سایه‌های پیچیدهٔ
نهایی با مداد HB برای تیرگیهای پایانی
مداد را محکم فشار دهید.

بطری شیشه‌ای



در اینجا من از هر سه نوع نوک مداد HB، فقط برای ارائه موضوع استفاده کرده‌ام نوکهای ضخیم و گرد برای سایه‌زدن و نوک تیز برای خطوط کار.

برای اینکه مشابه شیشه باشد از لایه‌های رویهم خطوط هموار و صیقل زدن استفاده شده‌است.

قهوه جوش



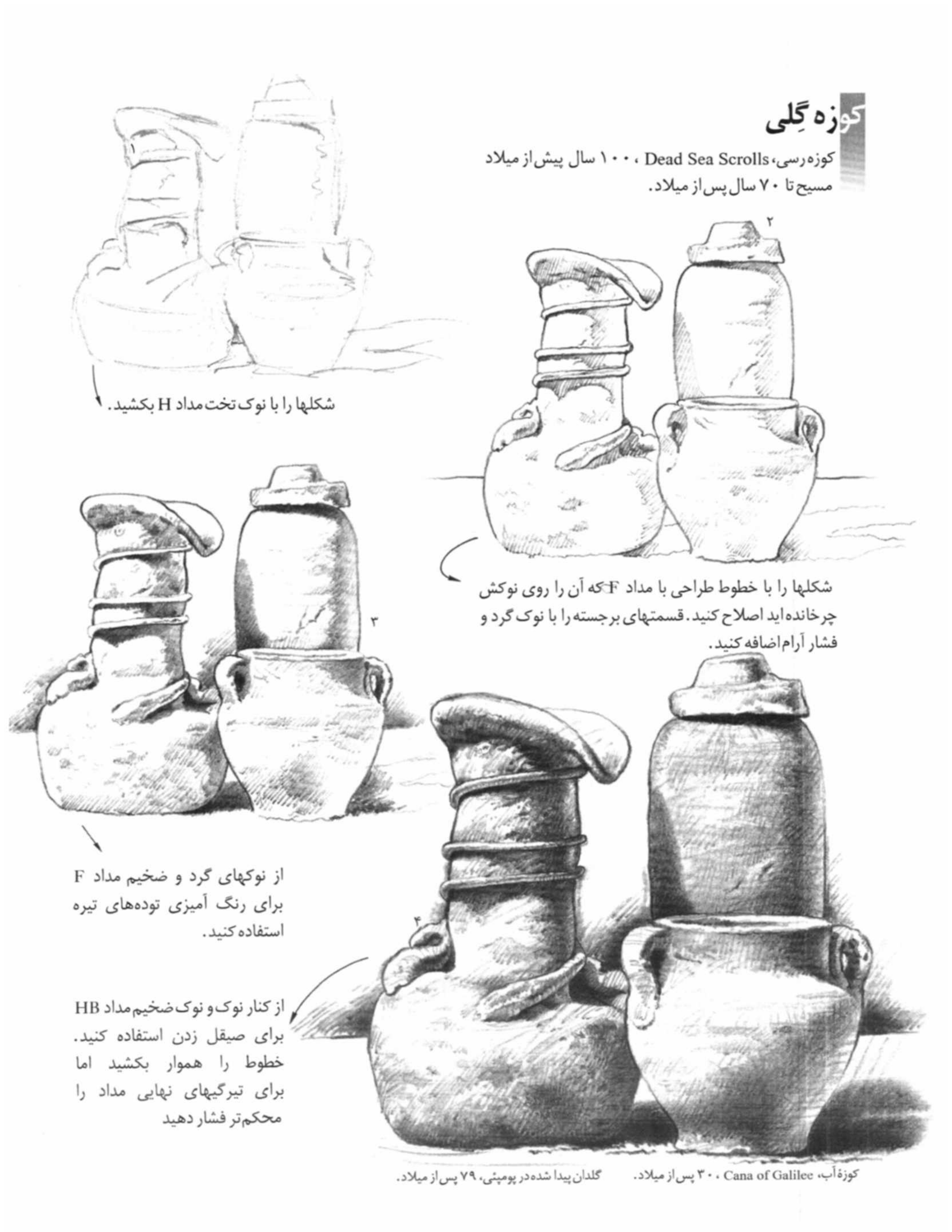
شکلها را با مداد H که در حالت رو به بالا گرفته‌اید کمرنگ بکشید.

طراحی خطوط جزئیات را با چرخاندن کنار مداد برای ایجاد خطوط نازک و ضخیم ادامه دهید.

سایه زدن را با نوک تخت HB برای خطوط عریض شروع کنید با نوک هموار از برجسته شدن طراحی جلوگیری کنید.

از نوک تخت مداد HB برای خطوط عریض هموار؛ سپس از نوک گرد مداد H و مداد B2 برای تیرگیهای نهایی استفاده کنید.

با خطوط فاصله‌دار با استفاده از مدادهای HB و F حرکت را روی قوری نشان دهید. بعضی قسمتها را برای‌نشان دادن درون قوری سفید نگه دارید.
خطوط نهایی را برجسته کنید و نواحی تیره را با نوکهای گرد و تیز مداد HB اجرا کنید.



کوزه گِلی

کوزه رسی، Dead Sea Scrolls ، ۱۰۰ سال پیش از میلاد مسیح تا ۷۰ سال پس از میلاد.

شکلها را با نوک تخت مداد H بکشید.

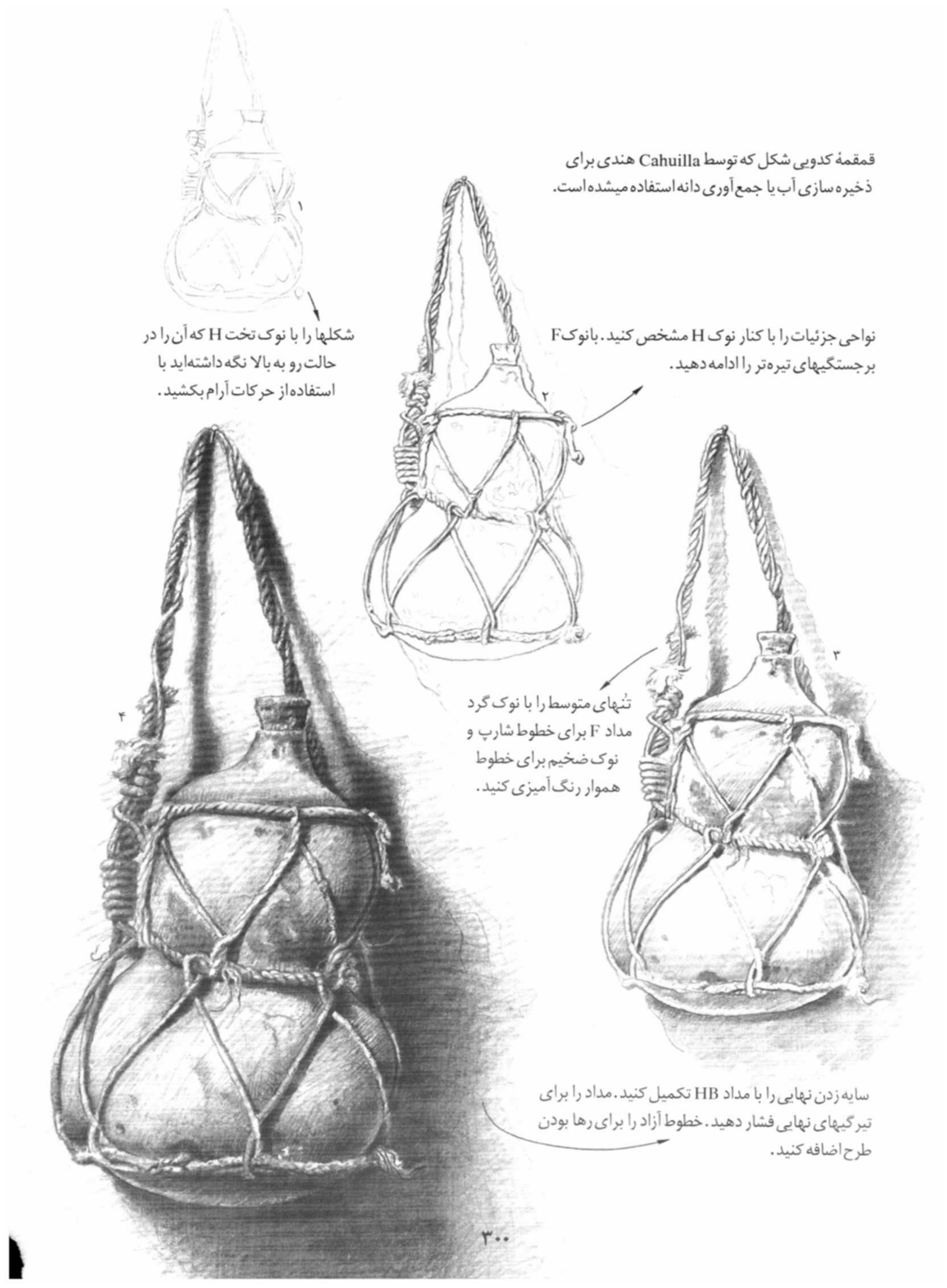
شکلها را با خطوط طراحی با مداد F که آن را روی نوکش چرخانده اید اصلاح کنید. قسمتهای برجسته را با نوک گرد و فشار آرام اضافه کنید.

از نوکهای گرد و ضخیم مداد F برای رنگ آمیزی توده‌های تیره استفاده کنید.

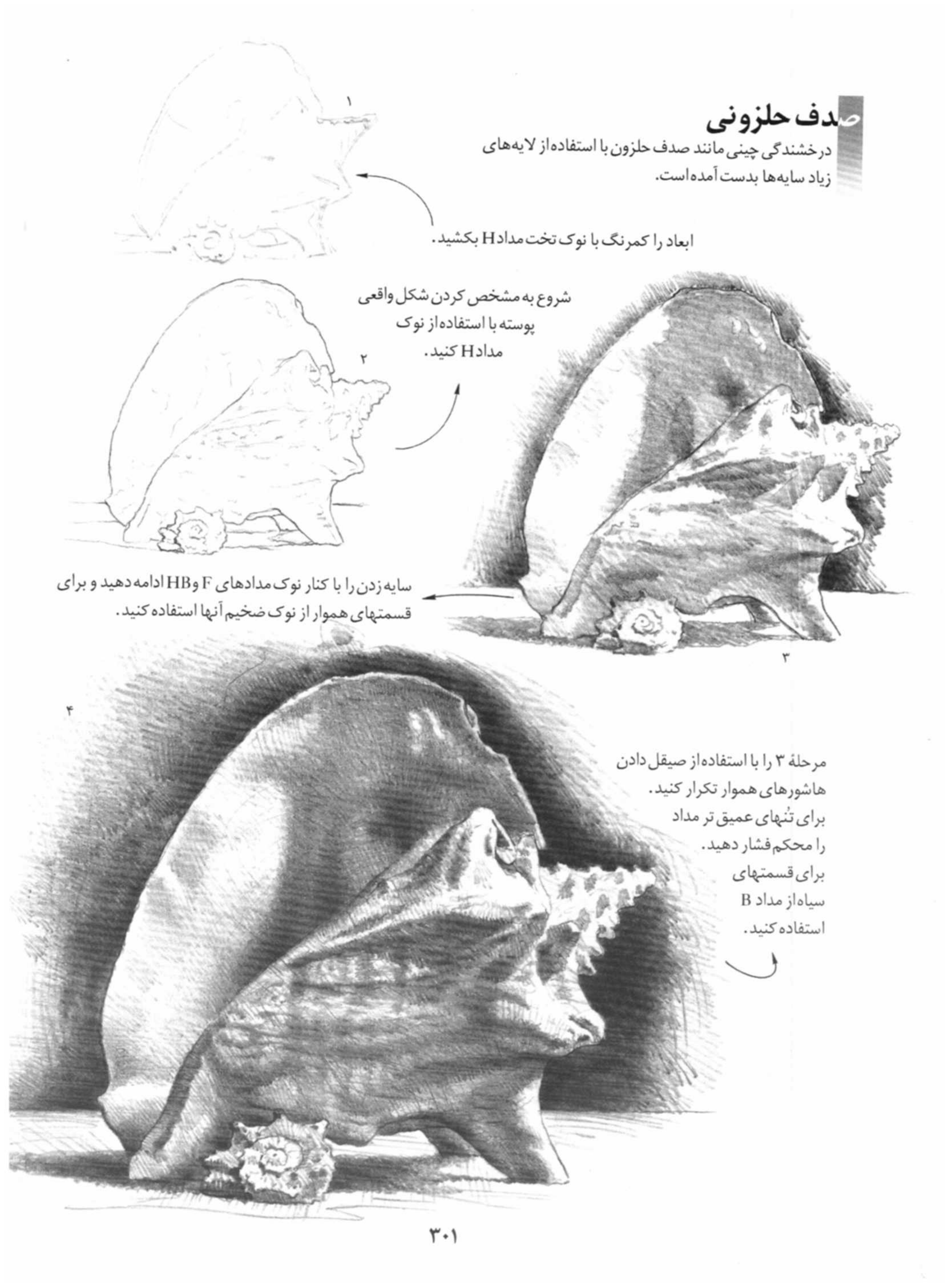
از کنار نوک و نوک ضخیم مداد HB برای صیقل زدن استفاده کنید. خطوط را هموار بکشید اما برای تیرگیهای نهایی مداد را محکم‌تر فشار دهید

کوزهٔ آب، Cana of Galilee ، ۳۰ پس از میلاد.

گلدان پیدا شده در پومپئی، ۷۹ پس از میلاد.



قمقمهٔ کدویی شکل که توسط Cahuilla هندی برای
ذخیره سازی آب یا جمع آوری دانه استفاده میشده است.
۱
شکلها را با نوک تخت H که آن را در
حالت رو به بالا نگه داشته‌اید با
استفاده از حرکات آرام بکشید.
۲
نواحی جزئیات را با کنار نوک H مشخص کنید. با نوک F
برجستگیهای تیره‌تر را ادامه دهید.
۳
تُنهای متوسط را با نوک گرد
مداد F برای خطوط شارپ و
نوک ضخیم برای خطوط
هموار رنگ آمیزی کنید.
۴
سایه زدن نهایی را با مداد HB تکمیل کنید. مداد را برای
تیرگیهای نهایی فشار دهید. خطوط آزاد را برای رها بودن
طرح اضافه کنید.



صدف حلزونی

درخشندگی چینی مانند صدف حلزون با استفاده از لایه‌های زیاد سایه‌ها بدست آمده است.

۱

ابعاد را کمرنگ با نوک تخت مداد H بکشید.

۲

شروع به مشخص کردن شکل واقعی پوسته با استفاده از نوک مداد H کنید.

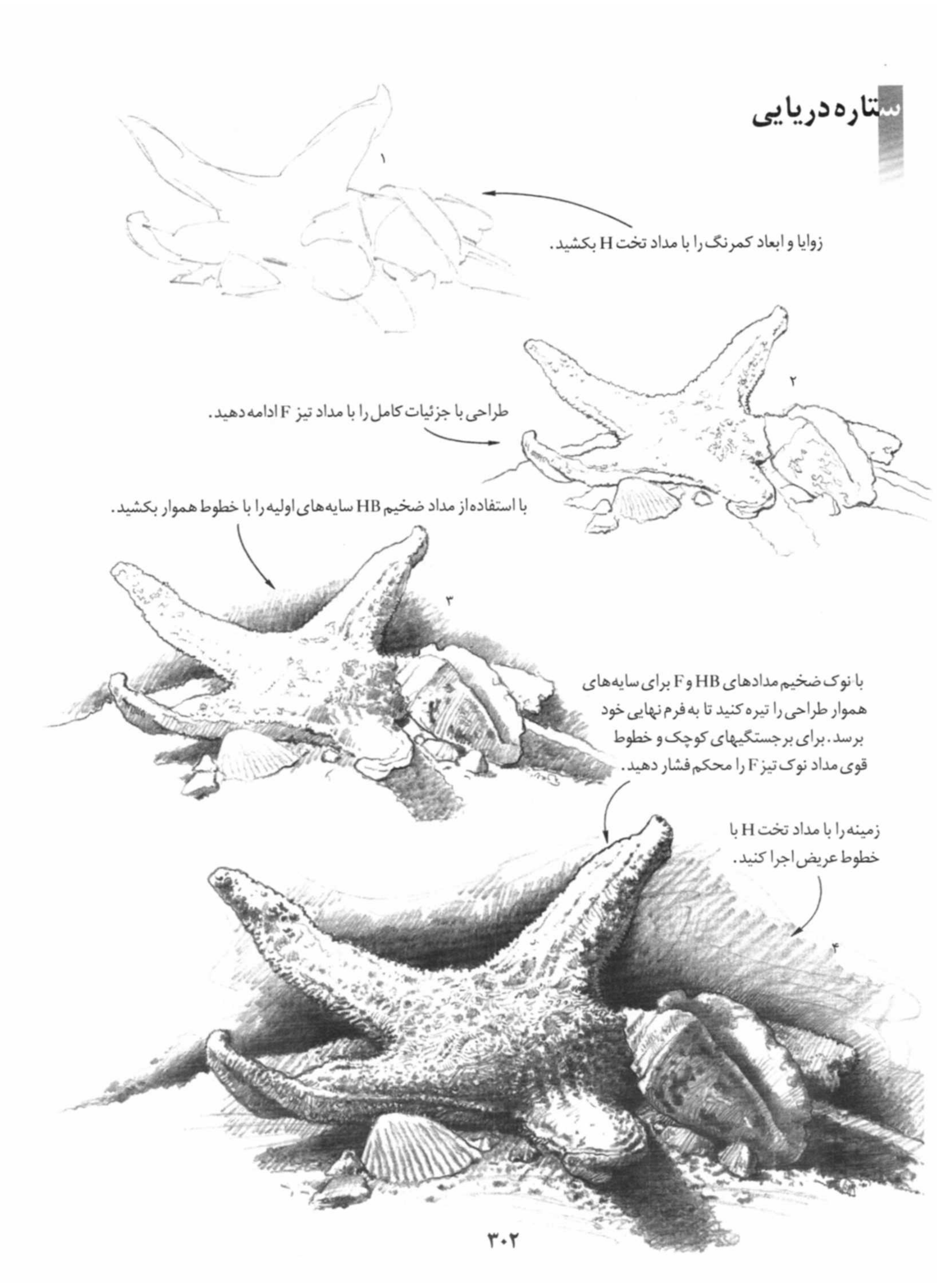
۳

سایه زدن را با کنار نوک مدادهای F و HB ادامه دهید و برای قسمتهای هموار از نوک ضخیم آنها استفاده کنید.

۴

مرحلهٔ ۳ را با استفاده از صیقل دادن هاشورهای هموار تکرار کنید. برای تُنهای عمیق‌تر مداد را محکم فشار دهید. برای قسمتهای سیاه از مداد B استفاده کنید.

ستاره دریایی



توپ و دستکش

۱

شکل را با قلم H بکشید.

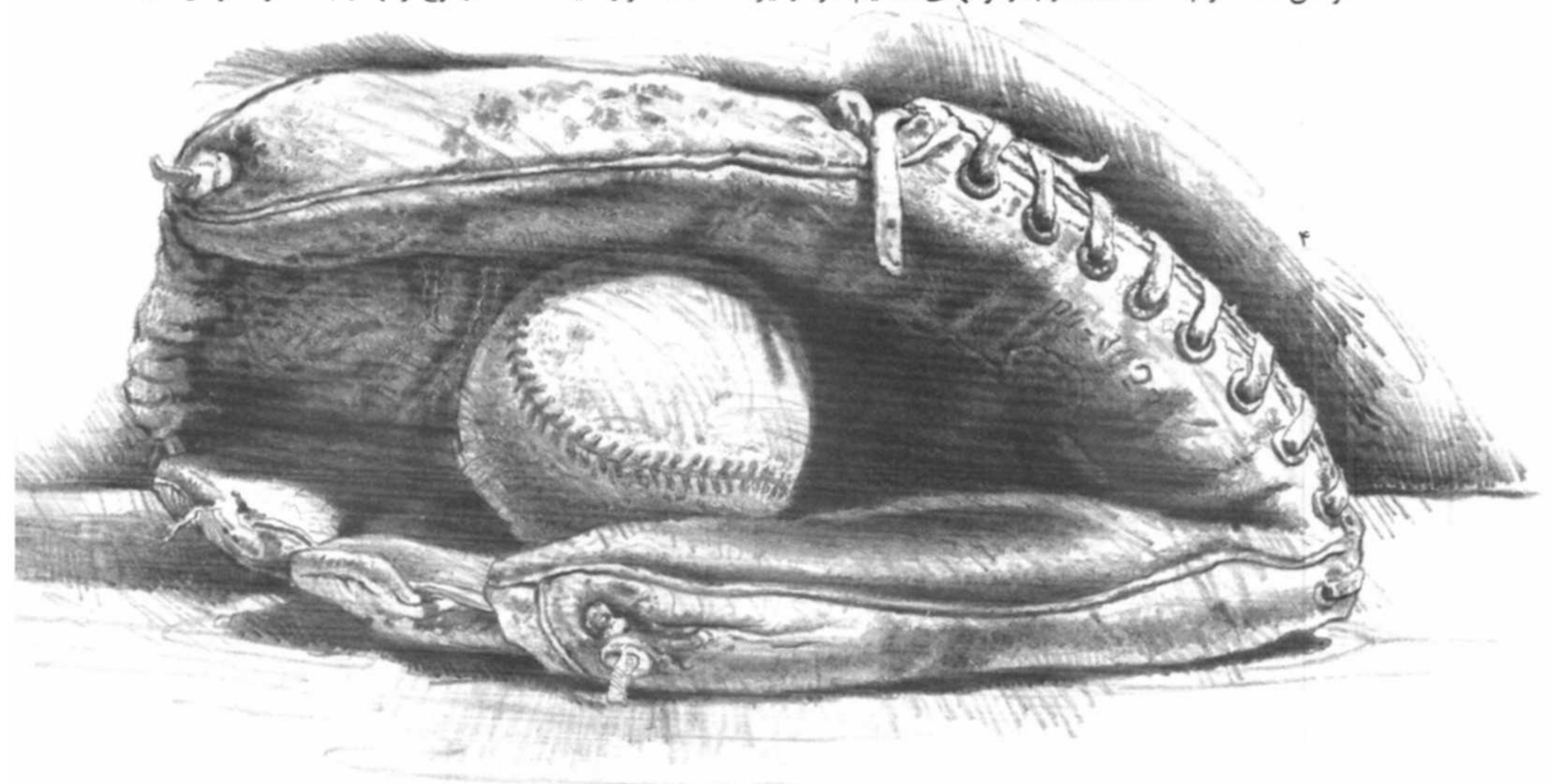
۲

برای جزئیات دقیق، خطوط طراحی را با نوکهای تیز، گرد و ضخیم HB تکمیل کنید.

۳

قسمتهای تیرهٔ دور توپ را با مداد چوبی B سایه بزنید، برای سایه‌های هموار از نوک ضخیم و برای لایه‌های رویهم از نوک گرد مداد استفاده کنید. برای قسمتهای صیقلی و تیره‌تر مداد را محکم فشار دهید. نوک تیز مداد برای کارهای نهایی و خطوط مشخص استفاده می‌شود.

مراحل ۱ تا ۳ را با استفادهٔ متناوب از نوکهای ضخیم، گرد و تیز مداد B3 تکرار کنید. مدادها و نوع نوکها را به دلخواه عوض کنید.



۴

کفشهای تنیس



شکلهای کمرنگ را با قلم H بکشید.
۱
۲
خطوط طراحی را با کنار مداد F اصلاح کنید.
سایه زدن را با نوکهای گرد و ضخیم مداد HB شروع کنید.
تیرگیها را اجرا کنید.
۳
سایه‌های نهایی را با مداد HB کامل کنید و لایه‌های مختلف را با مداد F
صیقل دهید. برجستگیهای نهایی را با مداد تیز B تیره کنید.
در زمینه فضاهای خالی با
استفاده‌از مدادهای HB
و B بگذارید.
۴
سایه زدن با مداد HB را ادامه دهید، هر لایه نازک بر روی
لایه نازک دیگر. تیرگیهای نهایی و برجستگیها
را با مداد B اضافه کنید.

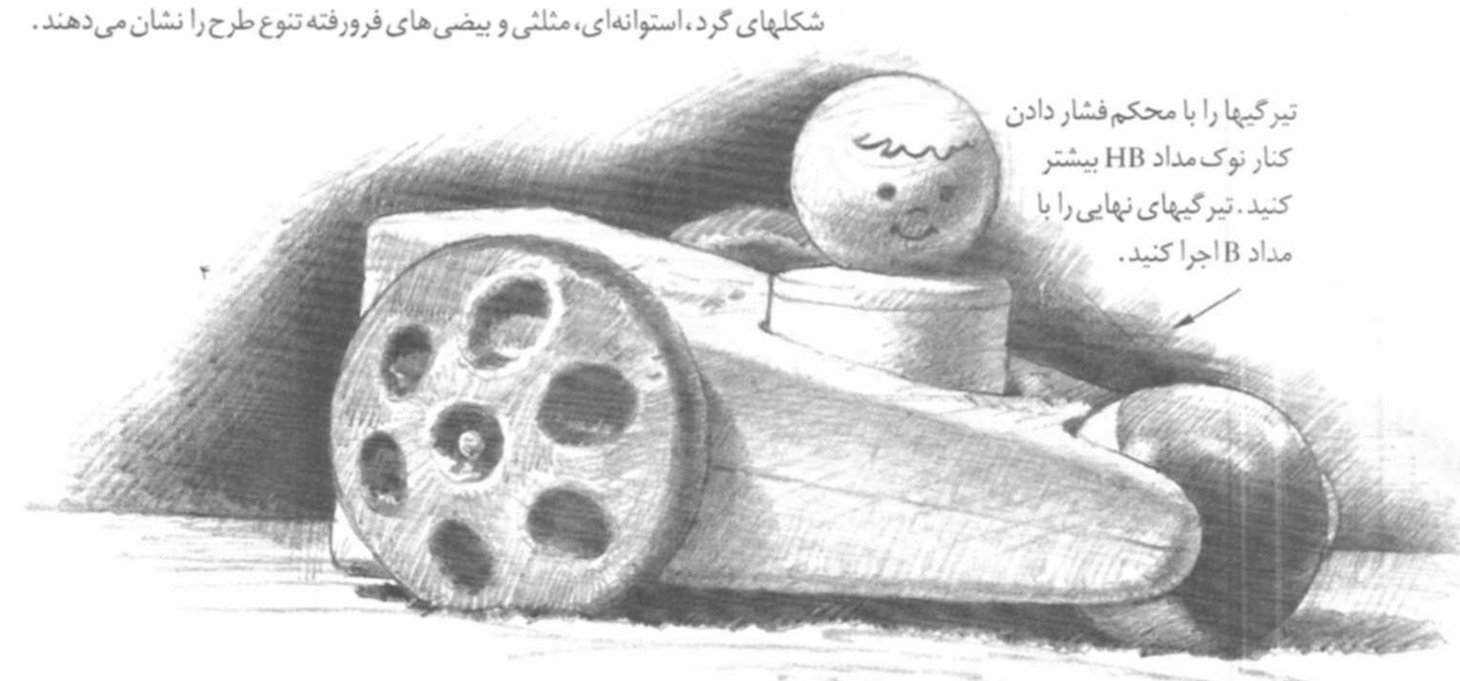
ماشین اسباب بازی

از حرکات رو به بالاو فاصله‌دار استفاده کنید، شکلها را با قلم H بکشید.

جزئیات را در شکلها با نوک تیز و کنار نوک مداد F اجرا کنید.

شروع به اجرا کردن تیرگیها با کنار نوک نرم مداد HB کنید.

شکلهای گرد، استوانه‌ای، مثلثی و بیضی های فرورفته تنوع طرح را نشان می‌دهند.



تیرگیها را با محکم فشار دادن
کنار نوک مداد HB بیشتر
کنید. تیرگیهای نهایی را با
مداد B اجرا کنید.



جعبه‌ها و تیله‌ها

طرحتان را با قلم H که در حالت رو به بالا نگه داشته‌اید، بکشید.

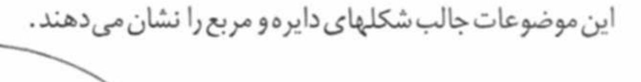
۱



۲

برای خطوط باریک از مداد F استفاده کنید. نوک مداد را تیز نگه دارید.

۳

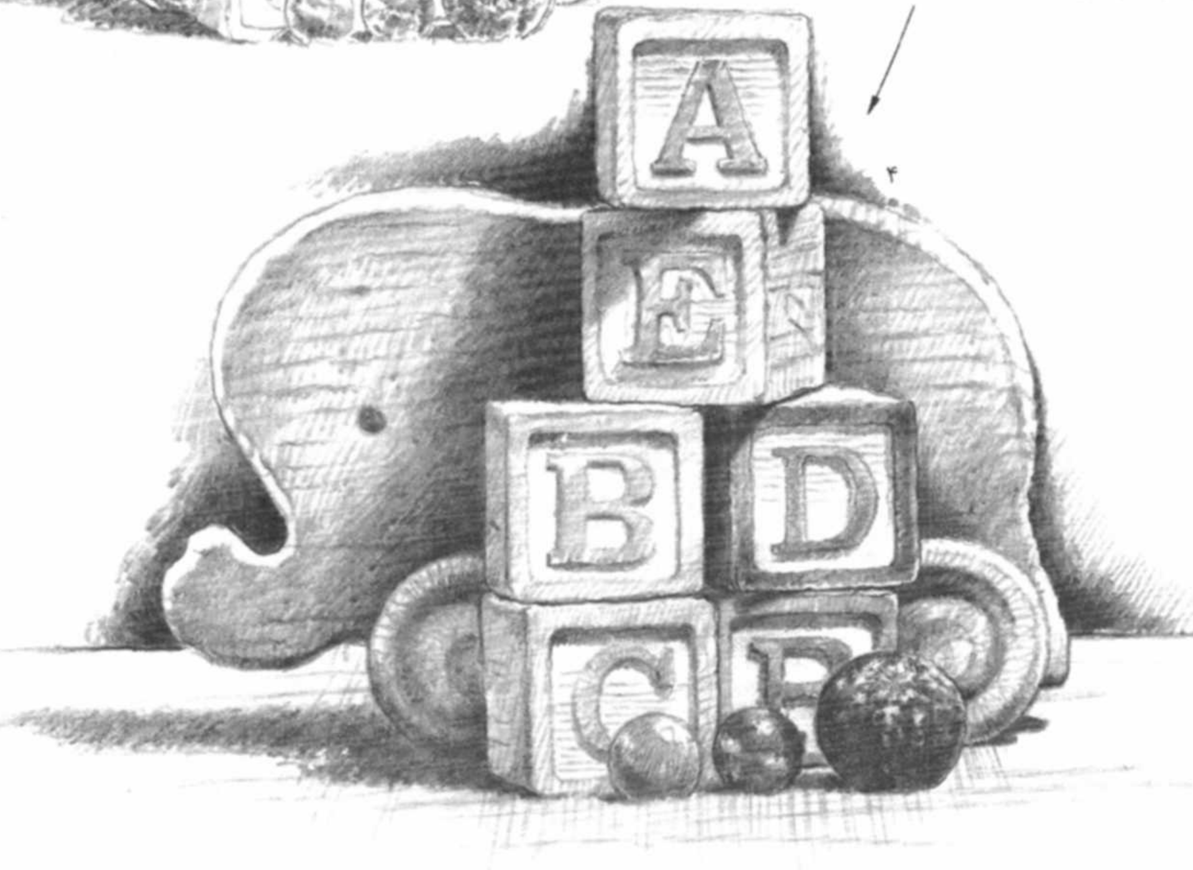


این موضوعات جالب شکلهای دایره و مربع را نشان می‌دهند.

سایه‌ها را با نوک ضخیم مداد HB صاف و هموار ادامه دهید.
برای خطوط برجسته لبهٔ تیز را بچرخانید.

با نوکهای ضخیم و گرد مدادهای HB و F طراحی آن را تیره کنید.
برای تیرگیهای نهایی مداد B را محکم فشار دهید.

۴





میمون‌ها

۱

میمون‌ها را کمرنگ با قلم H که در حالت رو به بالا در دست گرفته‌اید بکشید.



تمام عناصر خطوط اصلاحی طراحی را با قلم F اجرا کنید.

۳

سایه زدن را با مدادهای HB و B شروع کنید. تیرگیها را در تُنهای متوسط در بیاورید و خطوط را با نوک تیز برجسته کنید.

مداد ضخیم B برای قسمتهای تیره.

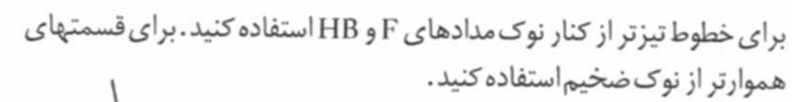
میمون‌ها را کمرنگ با قلم B که در حالت رو به بالا دردست گرفته‌اید بکشید.برای تیرگیهای قسمتهای عمیق‌تر مدادهایتان را با مدادهای ضخیم و گرد B3 و B5 عوض کنید.



این طراحی جالب در متدی آزادانه کشیده شده است. از خطوط زمخت و سایه‌های ابتکاری لذت بردم. احساس نزدیک و مستقیم این موضوع کمک می‌کند تا اثری دوست داشتنی و جذاب ارائه دهیم. لطفاً متوجه باشید که با استفاده از مداد بیشتر از آنچه انتظار دارید می‌توانید کار انجام دهید. اگر با نوکهای تیز، گرد و ضخیم تمرین کنید، می‌توانید خطوط جالبی را که در اینجا نشان داده شده است را اجرا کنید. من اغلب از نتیجهٔ سریع طراحیم شگفت‌زده می‌شوم.
ابتدا، به نظرم مداد کاربرد خوبی داشت اما همچنان که ادامه دادم متوجه شدم که مدادهای نرم تر برای تُنهای تیره‌تر موثرترند. از اینکه دیدم با مدادهای B و B3 می‌توانم طرحم را صیقل دهم و خطوط هموار برای تیرگیهای نهایی با مداد B5 بهتر هستند بسیار خوشحال شدم. قانون نیاز به تعویض مدادها از وسط طراحی همزمان با تکمیل آن در بسیاری از طراحیها صحیح می‌باشد.
فاکتورهای تعیین کنندهٔ یک طراحی عبارتند از وسایل مورد استفاده روی کاغذ، اندازهٔ موضوع، حالت آن و زبری خطوط مورد استفاده. به موضوعتان به دقت توجه کنید.
موفقیت در دستان شماست. تمرین مراحل ابتدایی، انتخاب زیرکانه موضوع، نور مناسب با موضوع، کنترل مواد مورد استفاده و استفادهٔ صحیح از مداد نتایج جالبی را به بار می‌آورد.



عروسک آنتیک



برای خطوط تیزتر از کنار نوک مدادهای F و HB استفاده کنید. برای قسمتهای هموارتر از نوک ضخیم استفاده کنید.

۱

۲

۳

کنار نوک مداد F را بلغزانید. برای خطوط ضخیم و باریک آنرا بچرخانید.



بسیاری از افراد این عروسک دههٔ ۱۹۳۰ را به خاطر دارند.

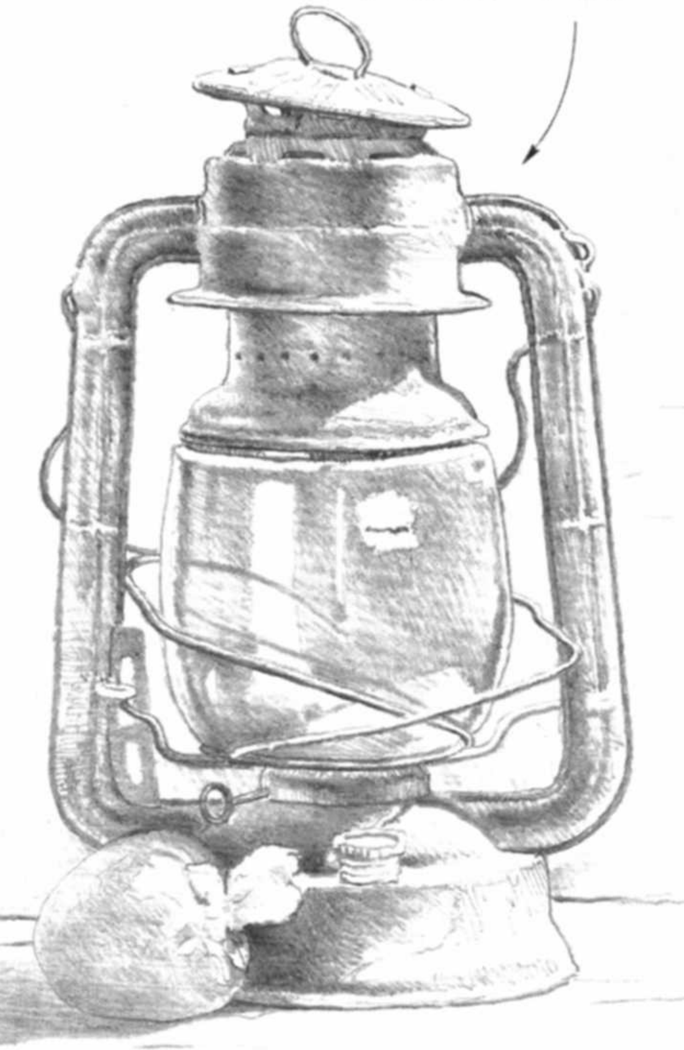
فانوس راه‌آهن

برای طراحی جزئیات گیرهٔ فلزی از قلم تیز H استفاده کنید.

شکل را با قلم H در حالتی که آن را رو به بالا در دست گرفته‌اید، بکشید.



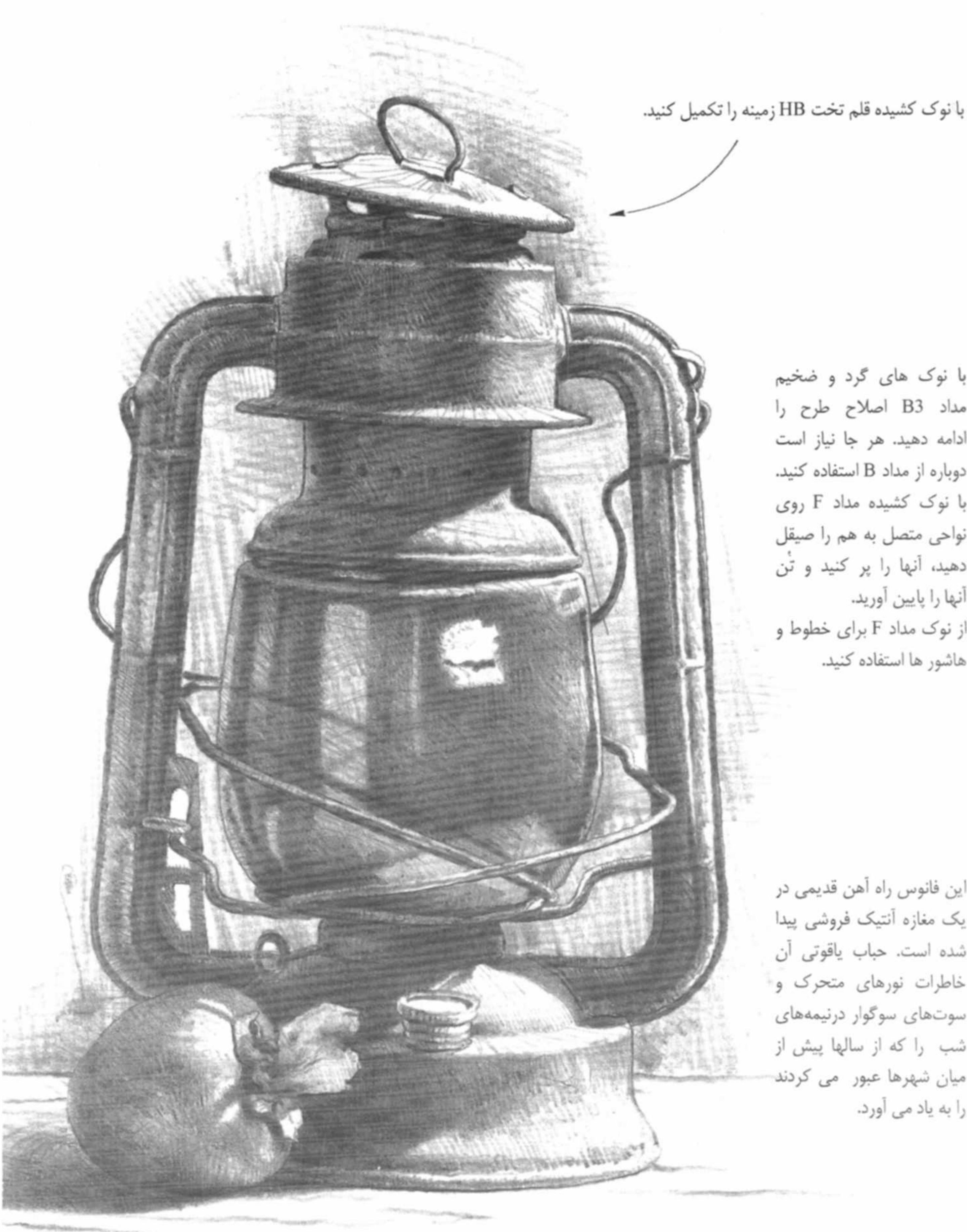
تُنهای متوسط و روشن با قلم B



برای ایجاد شکلهای فانوس از مداد B استفاده کنید. برای ساختن خطوط ظریف با دقت از مدادهای گرد و ضخیم استفاده کنید.

در جاهایی که روشنی مشخص‌تر است، آنها را با خطوط تیره برجسته کنید. خطوط تیز کمک می‌کنند تا به گردی دست یابید و فانوس جلو آمده به نظر برسد.

توجه: نوکهای نرم، صافی و نرمی و نوکهای تیز، موج و شکن را نشان می‌دهند.

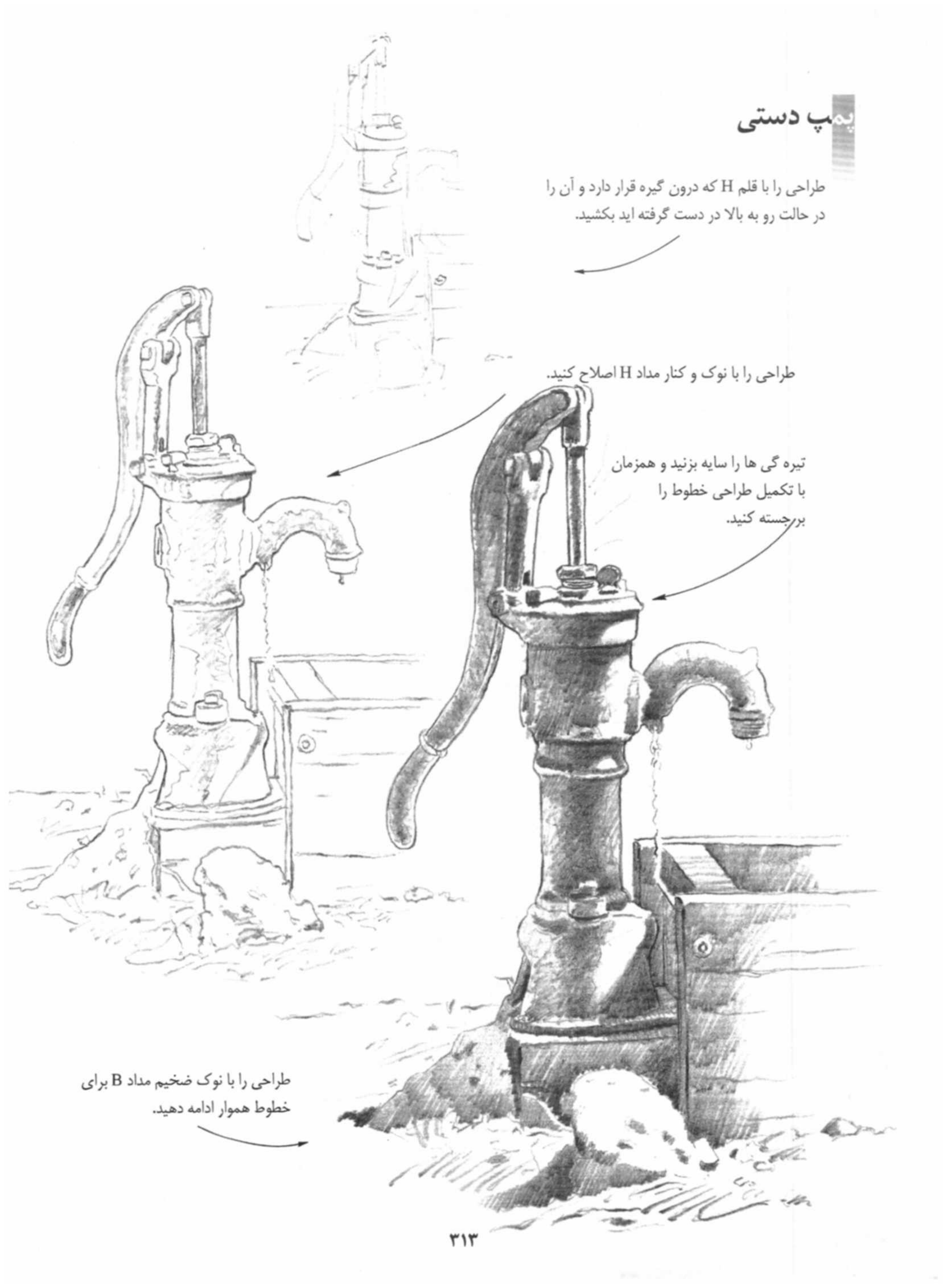


با نوک کشیده قلم تخت HB زمینه را تکمیل کنید.

با نوک های گرد و ضخیم مداد B3 اصلاح طرح را ادامه دهید. هر جا نیاز است دوباره از مداد B استفاده کنید. با نوک کشیده مداد F روی نواحی متصل به هم را صیقل دهید، آنها را پر کنید و تُن آنها را پایین آورید.
از نوک مداد F برای خطوط و هاشور ها استفاده کنید.

این فانوس راه آهن قدیمی در یک مغازه آنتیک فروشی پیدا شده است. حباب یاقوتی آن خاطرات نورهای متحرک و سوت‌های سوگوار درنیمه‌های شب را که از سالها پیش از میان شهرها عبور می کردند را به یاد می آورد.

پمپ دستی



طراحی را با قلم H که درون گیره قرار دارد و آن را در حالت رو به بالا در دست گرفته اید بکشید.

طراحی را با نوک و کنار مداد H اصلاح کنید.

تیره گی ها را سایه بزنید و همزمان با تکمیل طراحی خطوط را برجسته کنید.

طراحی را با نوک ضخیم مداد B برای خطوط هموار ادامه دهید.


از نوک کشیده قلم تخت H استفاده کنید زمینه را با خطوط
عریض از این سو به آن سو رنگ آمیزی کنید.
سایه های نهایی را با مداد چوبی B3 تکمیل کنید
خطوط و تیره گی ها را همزمان که پیش می رود
ایجاد و مشخص کنید.
از نوک های ضخیم و گرد مداد استفاده کنید و هر
جا نیاز است از عقب و یا جلو مداد استفاده کنید.
عمیق‌ترین تیره‌گی‌ها را با محکم فشار دادن
نوک گرد مداد بسازید. خطوط نهایی و
برجستگی ها را با مداد تیز B
ایجادکنید
توجه : برای بهتر نتیجه گرفتن
گاهی مدادها و حالت دست را
عوض کنید.



ویلن بروی لحاف

ویولن را با خطوط هموار با نوک های
گرد ضخیم مدادهای HB ، B وB3
تکمیل کنید. نواحی تیره را با
مداد B و نواحی روشن
را با قلم تخت B صیقل دهید.
برای عمق کنتراست از هر ۵
ارزش رنگی استفاده کنید.
برای به وجود آوردن تارهای
جلویی هاشورهای کوچک
و خطوط ظریفی اضافه‌کنید.
هر جا نیاز است مداد
و حالت دستان را
تغییر دهید.

نواحی تیره و برجستگی‌ها
را با نوک های ضخیم
و تیز مداد B3 به
پایان برسانید.



هفت تیر کمری کالیبر ۵۴ حدود ۱۸۰۰ - ۱۸۴۰ میلادی همراه با کیف گلوله و اندازه گیری پودر.

فهرست معانی

خطوط عریض : خطی که با استفاده از کنار مداد یا خواباندن قلم نوک بلند روی کاغذ بوجود می آید.

بی نور کردن : یک فیلم شفاف از تُن ها است که روی خطوط قرار می گیرد و با یک مداد یا قلم نوک پهن یا با یک قلم با نوک ضخیم ایجاد می شود.

لبه ضخیم: یک خط خارجی نازک است که باعث می شود موضوع به نظر نزدیک تر برسد. با یک مداد تیز بوجود می آید این کار در برجسته کردن و خطوط زیر طرح ها موثر است.

هاشور زدن: خطوط متقاطع یا کوتاه نازک و موازی هستند که با نوک و کنار مداد ایجاد می شوند.

طراحی خط : طراحی ترکیب یک موضوع که با تغییر فشار در نوک مداد تیز بوجود می آید.

تُن توده ای : سایه زدن یک ناحیه بزرگ با خطوط عریض و در چهار جهت که با استفاده از قلم تیز یا نوک پهن یا با یک قلم با نوک ضخیم بدست می آید.

زیر دستی : تخته ای بلند وروشن است که برای یکنواخت ماندن دست و جلو گیری از لک شدن کار استفاده می شود.

حالت نوک مداد: درجه تیزی

فشار مداد: اندازه ای که مایل هستید تا برای بدست آوردن حالت دلخواهتان مداد را فشار دهیدو این اندازه مقداری شخصی‌است و بستگی به خودتان دارد.

طراحی ساده: پیش طراحی شکل‌ها در ساده ترین حالت ممکن

سایه زدن: ایجاد لایه های از تُن‌ها با خطوط مدادی بی‌نور کردن.

پیش طراحی : طراحی بسیار ساده‌ای از خطوط تیره و روشن با جزئیات و برجستگی‌ها بسیار کمی با خط طراحی (به بالا نگاه کنید).

لبه نازک: خط خارجی محوی که باعث می شود موضوع به نظر دورتر برسد با یک قلم یا مداد نوک ضخیم بوجود می آیداین کار برای نشان دادن گردی و عمق موثر است.

خطوط هموار: خطوط ریزی که با مداد نوک ضخیم بوجود می آیند.

خطوط باریک و ضخیم : پهنه‌ای متغیر از خطوط طراحی (مرحله ۲ روش استفاده از مداد) که با تغییر فشار مداد و یا لغزاندن‌کنار قلم یا مداد بدست می آید.

تُن: بکار بردن ارزش ها (به پایین نگاه کنید).

انتقال: ترکیبی از تُن‌ها از روشن تا تیره .

ارزش: درجه روشنی یا تیرگی ۹ ارزش در مقیاس آنها وجود دارد.

فیکساتیو: یک حلال صمغی است‌که ازآن‌برای‌ثابت‌کردن طراحی‌ها تمام شده روی‌کاغذ برای جلوگیری از لک‌شدن‌کار استفاده می‌کنند.